

華泰電玩遊戲雜誌 14

SUPER 三國志 II

▶ SFC 超任版, SEGA 版共通對應

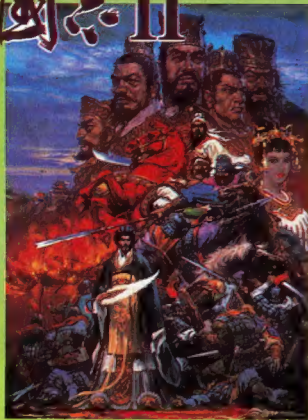


華泰書店

スーパー
SUPER

三國志II

三國志II 超級指南手冊



KOEI

三國志 名場面集

劉生展·画



〔曹操〕

字孟德。被評為「治世的經臣、亂世的奸雄」。是『三國志』中最出鋒頭的人物之一。雖然有複雜的心性，但卻有優越的才智及英角，建立了強大權力的龍圖。

第2部

主要指令的實用技巧.....	97
新君主與麾下武將要如何設定.....	94
華麗的一騎討打.....	83
道具與超級道具大公開.....	74
新君主登場！	81
戰略之別：新君主與麾下武將.....	
選擇最有利的狀況配合進攻.....	82
武力值100的女大學生明美入主洛陽城.....	86

第4部

知曉武將	101
名君與名武將的系統一覽精要.....	
蜀漢君主 劉備的陣營.....	102
曹魏君主 曹操的陣營.....	104
東吳君主 孫權的陣營.....	106
依君主別：各武將能力值的資料庫.....	108
〔行〕：野戰武將及出現國度的資料一覽表.....	

三國志名場面集

3 34 56 80

第1部

各年代的舞台之徹底攻略法	13
第1章「群雄割據的時代」.....	14
舞台1：董卓的橫暴；舞台2：曹操的崛起.....	
第2章「名君・列強的抬頭」.....	36
舞台3：劉備的隱伏；舞台4：諸葛亮的登場.....	
第3章「三國時代的到來」.....	58
舞台5：鼎立的奮戰；舞台6：三國鼎立.....	

第3部

在戰場上求勝

在H E X 時的指令.....	91
這就是要點.....	92
準備長期作戰：通計勝利之道.....	98



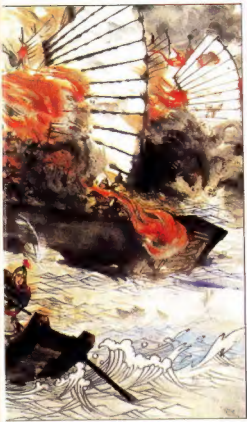
〔桃園結義〕

在開著桃花的桃樹下，
劉備、關羽、張飛三人
義結兄弟，並在誓言
雖不能同生但願同死。
在這絢爛的舞台，
展開了雄渾壯烈的
歷史劇場之幕。



〔三英戰呂布〕

在虎牢關之戰，所向無敵的呂布，對於征討董卓的精銳部隊，一個一個地予以擊破。當呂布要襲擊公孫瓚時，張飛、關羽、劉備三義傑和呂布展開了一場激烈的戰事。



《赤壁之戰》

一艘艘被火焰包圍著的曹操的水軍輪船，在傷寒及策略的交鋒中中了「連環計」，彼方曹操正大聲笑說絕不會有風吹起，而此方孔明則在祈求著東風吹起。雖然曹操受到顛覆的機遇而拾回了一條命，這却是一場被巨大的火焰和謀略所包圍的命運之戰。

第1部

舞台別·徹底攻略法

劉備▶



李玄德。是位德高望衆的人，憑他的個人及魅力而成為推動「三國志」劇情的一大勢力。有不屈於權勢的堅強意志，也愛關羽。諸葛亮等優秀人才的擁戴，終於成為蜀漢昭烈帝。

從西元2世紀到3世紀之中，在廣大的中國大陸所出現的名君猛將等壯烈無比的故事，在每一段劇情中，如何使他們統一全國，現在對於實踐的戰略來做徹底地探討。

三國志II



馬超

因父親馬騰遭謀殺，於是和劉備聯合攻打曹操。雖是白眉鬍鬚朱紅是位瀟灑的年輕英雄，因此被稱之為「錦馬超」。自劉備占據漢中之後，被列為劉備的「五虎將」之一。

第1章

群雄割據的時代

舞台2

《曹操的野望》

(189年)

打倒董卓的群雄們

董卓



讓董卓做盡的董卓就一全國也許會很有意思。

曹操



在劇情2中已有相當實力的曹操，能給予人相當的信赖感。

合打倒董卓，不久終於成立了討伐董卓的聯軍。對於聯軍董卓心生恐懼，就把首都遷移長安，並且放火燒毀洛陽城。

舞台1中，除了董卓和劉焉各已擁有3國之外，其餘的武將都只有1國而已。如果以戰力來考量，選擇董卓、曹操、袁紹等比較有利，同時也視遊戲者本身的技巧如何，情況會不斷地改變。序盤戰對於以後的發展會造成很大的影響，所以希望能當機立斷自己組合出另外的戰略也很有趣。

呂布陷入王允的圈套

聚集在討伐董卓的旗幟下的聯軍，因董卓的逃脫，團結已漸漸開始出現裂痕。就在此時，孫堅把在洛陽找到的玉璽帶回來，後來地稱嚴重，大家一怒之下，聯軍就此解散。而逃到長安的董卓，仍然不改本色地繼續專橫無道，搞得民間怨

後漢末期，首都洛陽的官員們，正在宮內進行著極其腐敗的權力鬥爭，只顧私利而罔顧國政，國事因此一天比一天地荒廢，人民的生活也一天比一天地困苦，幾乎到了民不聊生的狀態。這樣一來，人民無法繼續保持沉默，不久各地引起了叛亂，這就是歷史上所謂的「黃巾之亂」。朝廷初臨此動亂不知所措，後來終於實施鎮壓手段才平息此一動亂。

在此混亂情況中，趁機穩固自己地位的董卓。他廢了當時的天子，而立能受自己控制的獻帝為皇帝，董卓自身則順理成章地登上宰相寶座。往後的情形更加悲慘，每天都進行著殘暴不仁的政治手段。看到此情景，胸中怒氣已難以消受的曹操就呼籲盤據在各地的諸侯聯

璧四起，幾至此境，實已埋下反亂的種子。於是王允利用絕世美女貂蟬施展離間策略。王允先向董卓的義子呂布承諾要將貂蟬嫁給他，呂布聽了為之興奮不已；而呂布與致正濃之際，却又把貂蟬奉獻給董卓。王允且向呂布說，自己曾向董卓解釋已將貂蟬許配給了呂布，不能再獻給董卓；可是董卓却不加理會，硬是奪走了貂蟬。心中感到不滿的呂布就陷入王允的計略，終於殺死義父董卓。

舞台2，仍然是屬於很多的武將，在群雄割據的時代，因為武將極為衆多，所以從初學者到上級者可以配合自己的能力來選擇想用的武將。所以想依勢力大小作選擇的時候，以選擇曹操或是袁紹為理想。如果選擇劉備或是呂布也能玩得很有趣，或是選擇重視內政的劉表，適合上級者的李傕也可以，能依你的喜好來選擇君主，為本遊戲最大的特徵。

能選擇的君主



- 曹操 (9國)
- 袁術 (19國)
- 孫堅 (21國)
- 馬騰 (14國)
- 袁紹 (6國)
- 董卓 (10~12國)
- 劉備 (4國)
- 公孫瓚 (3國)
- 劉表 (20國)
- 陶謙 (16國)
- 劉焉 (30, 32, 33國)
- 新君主 (空白地)

能選擇的君主



- 曹操 (10, 11國)
- 馬騰 (14國)
- 劉備 (16國)
- 李傕 (12國)
- 孫策 (24國)
- 劉璋 (32~34國)
- 呂布 (9國)
- 劉表 (20, 21國)
- 公孫瓚 (3國)
- 新君主 (空白地)
- 袁紹 (6, 7國)
- 袁術 (17, 19國)

舞台2

舞台1

舞台1 董卓 注意部下武將

國	武將名	活用の重點
10	華雄	董卓軍の主力。不要使其離脱
10	樊稠	華雄、張繡都是董卓軍の主力武將
10	呂布	是華雄の要員。士兵數目要○
10	賈詡	很容易背叛董卓の軍師。天下亂世的高手
10	李儒	能力稍差的軍師。玩弄權術是他拿手
11	董旻	董卓の弟弟。為給君主面子作戰時、是善任の將軍

(表中、武將名の星表示軍略！☆表示太守)

這時，最必須注意的就是呂布的處置和待遇。呂布是唯一武力100，號稱「飛將軍」的大豪傑。因此必定會想交給他一萬的兵力作為本軍的主力。然而，他是背叛了董卓而投奔

董卓臣下、華雄受宰相委任予第10國，即洛陽之地的兵權，可是此時並沒有接到出擊的命令，不知是什麼原因。

如果是閣下有深謀遠慮的想法，

討論編成軍團篇

董卓臣下、華雄受宰相委任予第10國，即洛陽之地的兵權，可是此時並沒有接到出擊的命令，不知是什麼原因。

如果是閣下有深謀遠慮的想法，

想打倒曹操和袁紹必須全力迎戰，要善加運用呂布

董卓



10.11.12國

建言武將

か 華 雄



那就另當別論，但我是堅持決不受軍師等人的意見影響而躊躇不敢戰。他們是不懂軍事的文官，以為只要天下太平，無論是誰來當主人都可過著和平的日子。

根據個人的愚見，能够稱得上閣下的強敵人物，要算四世三公的名門的河北的袁紹(6國)和最近崛起於河南的曹操(9國)這二人吧！其餘的尚不成氣候，對我們不會造成太大的威脅。這些各自在各地施行內政，使土地更加豐饒，所以對於這些烏合之衆給予適當的同盟，爾後放著不管就可以了。

根據閣下的想法，為了通征所配置的武將，僅供閣下參考。

10國包括洛陽在內是屬於中樞重地，所以如果派賈詡、李儒為軍師，由董卓親自施行內政就可以了。

11國令張濟為太守，並派孫策來搭配，12國令李儒為太守，並派孫策來搭配就可以了。

注意呂布的處置和待遇

至於攻擊的主力則是以董旻為總大將(這是以董卓的面子)，然後以呂布、樊稠、張繡，再加上華雄，組成一支強力的軍團。

雖然，用四萬兵力開始作戰會有若干不利，然而這是敵方與我方士兵數目皆少的序盤戰，所以不算是什麼缺點。

總比被出賣要好得多。

討論進攻曹操篇

其次，請把手上的地圖打開來看。

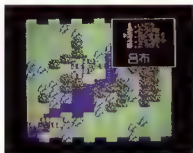
雖然想要盡快攻擊曹操，可是和



從舞台1開始時就有10~12國的狀況，所以馬上做好軍備發動快攻！



背叛跟反叛的高手，呂布的士兵數目要用○，讓他們專門埋伏比較安全。



終於雲和有戰世好雄之稱的曹操決鬥了。讓呂布回到第17國關羽敵人的退路。

雖然防禦這一邊是較有利的，但如果前面所說情況反覆出現時，有朝一日預備兵力會全部消耗掉。到了那時，閣下便是整個大陸的支配者，能向天下發號施令了。

投入前線。
雖然防禦這一邊是較有利的，但如果前面所說情況反覆出現時，有朝一日預備兵力會全部消耗掉。到了那時，閣下便是整個大陸的支配者，能向天下發號施令了。

和強大的預備兵力卻沒有太多人才，曹操要求來進行戰時時，也許會持久下去吧。

所以除非是特別重要的局面，不要做無謂的攻擊，避免戰鬥力量耗損的部隊去備戰的攻擊才好。因為整個戰局的過程中，必須將近5千人左右已弱體化的將兵先予自前線撤退，在後方給予充分地補充其人力及武裝，訓練度之後，再繼續投入前線。

就要運用「二虎競食」的方式，讓這些人的野心轉向南方去發展吧。

按照往例，讓軍挑結束的呂布撤退到第2國，完全地阻礙曹操軍的退路。
和強大的預備兵力卻沒有太多人才，曹操要求來進行戰時時，也許會持久下去吧。

看魅力99的動態

對於劉備的形勢要多加注意！



在舞台1，曹操進入造成困難的就是劉備的存在。此劉的劉備仍是屬於力量不足的人物，同時劉備所屬的州郡是豫州，而豫州是曹操的邊境。然而，劉備的勢力高達99，只要曹操想就劉備而進攻其勢力範圍的曹操下以攻為過來，所以千萬不要存有「他那些不重要的人物和將被攻角過去也無所謂」的想法。
因為劉備一定會把攻角過來的曹操的士兵先給擊退，張飛常備，不久的前方有了足夠的武力後，就會開始進行侵略戰爭。

討論論袁紹篇

假定順利攻下第9國，消滅曹操後，就要把派到第6國做為誘餌的

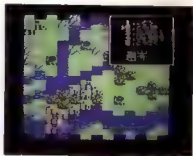
日可得的。
但是，常有「狗急跳牆」的這種故事。對方是極為熟練孫吳兵法的，這點不可忘記。雖會陷入苦戰，但是只要進行持久戰，以我軍的兵力物資必能攻破敵人的。
打倒曹操，而如果能把夏侯惇、夏侯淵等曹操手下的優秀武將挖角過來，這樣一來，河北地方僅剩袁紹一人，董卓想要稱霸中原便是指日可得的。

所以，首先要攻擊第7國的鍾離。雖然武力高達90的張部可能會努力奮戰，但鄧國的命運都是一樣，因為手中兵力不多，所以難以支撐作戰方式對我軍而言，恐怕會有無法負荷之感。

因此先派呂布去離挑，然後再配合我軍的集中攻擊，應該能順利地予以擊破。
接著，從第7國向袁紹的大本營第6國進攻時，請指派趙雲為總司令，並派李肅、胡軫、郭範的部隊來配合攻擊。當然，難逃我們的精銳部隊也會陷入苦戰，對方的武力是那麼的高強，所以要派一流的部隊來戰勝曹操簡直是妄想。但要



開始進攻第7國的鍾離，只要用呂布的單挑和普通的兵力，就能簡單地得到勝利。



不要突然攻進曹操的第9國，並派2軍部隊到袁紹的領土，阻止其派遣援軍過來。

知道，劉備的部隊無非是誘餌作戰，目的只是要阻礙曹操進入目標國。然後再指派董雲為總司令，並派呂布、雲、張繡以及華雄為主力來進攻曹操。當然，單挑結束之後，讓呂布退回第17國來阻擋曹操的退路。如此一來，曹操等於是棄中之龜。

曹操的野心

曹操



10.11國

道圖武將

か 郭 かく 嘉



從荊州攻擊劉備和呂布之後，再瞄準袁紹

不讓敵人有喘息的機會，故採取連續之攻勢。對我等而言，是必要之策略。

但也不能漫無章法的進行攻擊，其他諸國勢雖不如我，也有其不可等閒視之的威脅存在。請參考各國目前情勢之地圖。

與我國領土接壤的有六國，分別是楊奉、袁紹、呂布、袁術、劉表和李傕。

丞相想先攻下那一國。

臣・郭嘉謹向丞相上奏。
現在可做的就是採取攻勢。
我國四周均有敵國之圍繞，故僅採守勢，是絕不可能獲勝的。爲了

周圍狀況之分析

丞相的用意，我郭嘉最了解。

沒錯，第9國本屬我領土，故丞相舉兵伐之是想當然耳，亦可謂義舉。

舞台2		曹操	注意部下武將
國	武將名	武將的專點	
11	夏侯惇	攻擊的主力。曹操親自領兵攻打則州的預備之軍隊的主將或別動隊的主將。	
10	夏侯淵	攻擊的隨行。一軍要有一人作爲軍統的委員。	
10	典韋	列爲首席軍師之人材，伴君主之側，其能力強和品行均佳。	
10	郭嘉	雖然其魅力不如上述二人，但智力極高，可在內政、外交上運用之。	
10	荀彧	武力在60、70間，可作爲牽制他國所用。	
10	程昱		
10	曹洪		

然而，呂布的武力100，且爲東西第一勇將，這點，想必丞相了然於心。因此，就算彼此兵力人數伯仲之間，我方仍會遭到很大的損失，不可不慎。

又第9國與第7國的袁紹及第16國的劉備國境相接壤，這些人裏不以稱霸中原爲志，只要有機可趁，就會取代丞相稱霸中原，加上其各有不能忽視之人才，屆時可能會舉軍援呂，這些將成爲丞相稱霸中原之阻力。所以，若全力進攻第9國，無疑是步入危險之途。

封龍之計

因此，我認爲進攻第12國，先得長安爲首要。

不可攻向呂布。謀言

到底用何種方式攻擊呂布，不要莽撞行事。



有二個曹氏國家(10、11國)，千萬不要進行無謂的戰爭，目的鎖在長安吧！



李傕這個傢伙竟然想與我結盟，真是愚不可及，我們正要拿下你這個國家！

李傕是逆臣，又是董卓的殘黨，不會有人派兵援助。以駐紮在第11國的夏侯惇爲總司令，再遣曹仁、董衡、朱靈從旁協助，如此一來，必定大功告成。

唯記住一點，該國謀臣賈詡(智力95)，才能出來，如果將之活捉，日後必是幫助丞相稱霸中原的一個人材。



糟糕，趙雲與袁紹拉攏過去，下次就換我拖他拉過來



武力高達91的又體，巨大身體和一双令人戰慄的大眼睛，是一個難纏的武將。



智力90、魅力78之優秀軍師，成為袁紹的人，太可惜了。

俟袁紹向北展開攻略之後，同時向二國進行波狀的攻擊

若以舞台2曹操之立場來進行遊戲，對其統一全國會造成最大的阻礙是盤踞於河北的袁紹，也以其境內的人材最多。換言之，此處初期的配置，其過勝於曹操。

以武官而言，武力高達90的曹操有二人：文醜、顏良、張郃，武力70之間的中堅武將有4人（辛評、

逢紀、高覽、審配）。雖然，張郃的忠誠，多少予人不安之感，但諸武將無論武力、智力或魅力均極為優秀，有時，公孫瓚的部下顏雲霄加入這個陣容。

以文官而言，以田豐智力90為首，加上逢紀、沮授、郭圖、審配等智力80以上的武將共5人，又智力60以上的知識份子之武將有10人。對付二流國家用火燒很有用，但對袁紹是沒有多大的效果。

要如何攻打袁紹，

首先，要選對時機。為了攻占公孫瓚和其他空白地區，袁軍之主力一定會揮軍北上，就是要趁這個時候進攻。

次之，在進行攻擊的同時，以第9、10國為據點，向第6和第7國襲擊，目的讓前線的2大據點同時陷入戰亂狀態，還彼此間的連繫。另一方面，在進行實際的攻擊時，後方安排補充部隊，以便讓前線的消耗部隊可以適時的後退，並重新予以編排。

其次，攻第20國的劉表和第19國、17國的袁術。除前述的重勢，再加典章、夏侯淵、曹洪，並由丞相親臨指揮即可，其中之阻力，只有劉表的部下蔡瑁武力75和袁術的部下樂就武力74。

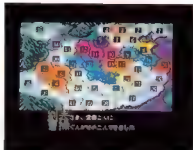
攻第17國時，劉備與呂布或許會派兵來援。

就算遇到這種情況，也無所謂，

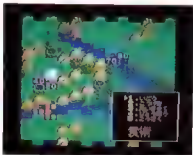
援軍畢竟是隸屬他國的軍隊，本事再如何的高強，只要打倒袁術，援軍自然會退縮。

像這種中途出兵的援軍，或許能造成我們擊破關羽、張飛等勇將的好機會。如果我們能得到第17國，然後，出兵因還擊援助他國致國力中空的第16國劉備，趁機攻下。

這時，曹洪為主將，再由部下朱



10~12國的臨時線完成後，目標將置於肥沃的荊州，從第20國慢慢地進攻吧！



做夢也沒有想到，推事真的來了，找馬超關羽和張飛~~

靈、陳燾、夏侯恩、曹純為第二線部隊牽制第9國，以不致戰敗程度的兵力和呂布進行戰事，目的是使呂布無法出兵援助劉備，再由丞相親自率領夏侯惇、夏侯淵、典章、曹仁等精兵部隊攻向劉備，相信不會有太大的阻礙，就攻下。

擊敗劉備之後，再轉向呂布的同時，不妨暫時對袁紹卑恭屈膝，以求取其支援，再送上禮物，更能博取袁紹之歡心。若得不到袁之援軍，也可趁袁紹之主力在往北方的公孫瓚的同時，攻向呂布，而無後顧之憂。

只要確實建立11國、10國、9國、16國的防衛線，就算武力再高強的袁紹，也會對丞相甘拜下風。

這就是把昇龍困在地面上的，封鎖之計。

陣	將	戰術
1, 2	6	田豐
	6, 7	沮授
	6	審配
	6	文醜
	6	顏良
2	6	張郃

●質與量皆佳之人材
首先，最好先控制住北方，為了防止南方的趁機攻擊，趁早和第9國的曹操結為同盟，為了防範第3國的公孫瓚攻擊，也要和第4國的劉備結為同盟。然後，從第1、2



國各派一位武將來鞏固北方，等北方之威脅消失，就利用共同軍攻下韓馥、孔融。領土擴張之後，可能會有武將不敷派遣之問題，由於董卓的武將較易挖角，所以先拉攏智力高的賈詡。並和董卓合力攻打曹操或收拾呂布，攻打董卓；總之，只要第9國或第10國到手，戰況就會相當的有利。

在舞台2，首先和曹操結為同盟，並攻下公孫瓚和孔融，再攻打呂布，才是理想的戰略。把變勇的呂布打垮後，就和劉備結為同盟，一邊充實內政，一邊準備攻打曹操之事實。如果能攻下第10國，將能作為攻下荊州的礎石，所以要全力以赴。序盤戰一開始，為了取得武力條件之優勢，要不斷地採取攻勢，且把智力高的武將予以一應搜掘過來，如此就能輕鬆輕鬆的去擴展勢力。

夾在第4國的劉備和第6國的袁紹之間，武將也只有1人而已，屬於十分淪落的狀況，所以一定要和這2國結為同盟。並儘可能提高兵力和訓練度及武裝度，最少要努力一年。如果能得到在野武將趙雲，就採取共同作戰方式，攻下韓馥，再一步一步地擴展勢力。在舞台2，狀況沒有太大差別，所以要擴大勢力是非常困難的。先和袁紹結為同盟。為了生存下去，一定要提高趙雲的忠誠度，如果被其他國挖走，後果將不堪設想。反之，可利用趙雲來挖掘其他的武將。總之，一定要有耐心，慢慢的去擴展勢力，除此，別無他途。這是個適合上級者發揮其才華的君主。



君主 舞台1~舞台2

攻略重點和注意武將活用法

所喜歡的君主集結一全圖

陣	將	戰術
1, 4	關羽	武力值很高，也可活用為先鋒。
2	16	張飛
	16	孫乾
2	16	糜竺
	16	糜登
	16	糜芳

●利用關羽和張飛展開遠攻
雖然有間名的關羽和張飛為部下，還是缺少智力高的武將，因此，可動動腦筋，將第10國的賈詡挖過來。把內政問題延後，讓關羽、張飛的訓練度達到100，再向公孫瓚



採取遠攻方式。雖然和史實相反，為了早日將趙雲納入部下而進行攻擊，然後與袁紹結盟，變成韓馥。因為有缺少武將這種不利條件存在，所以在序盤戰的時候，儘量想辦法攻擊他國，將武將的增加列為首要之目標。同時，也和曹操結為同盟。北方政策則把公孫瓚送到第2國，阻擋其脫的路線，再攻打袁紹。這就是序盤戰的高潮處。不久，聞名天下的諸葛亮會出現在第16國，應該想盡辦法，把他納為己下，如此就更能靈活運用戰略。在舞台2亦同，要把關羽、張飛的兵力提高到最大的程度是相當然耳。此外，趕緊想辦法將趙雲、張還爭取過來。諸葛亮的出現也要注意。和周郎國結為同盟後，就得把勢力延伸到第18國，再攻擊袁術的第17、19國。而和曹操結盟之後，開始積極進行人材的找尋。

尋覓人材。

●南方有一大片豐饒的空白地
想得到第28國劉繇的部下太史慈，袁術和劉表之結盟，使其無後顧之憂。攻第28國時，讓孫策、黃蓋、程普率領最大人數的兵力就足矣！攻下劉繇之後，可利用豐饒的荊州，尋找人材，以作為攻擊袁術和劉表準備之用。俟武將增加後，把魅力高的武將依次不斷移動到22、23、27、25、26國，目的占領廣大的空白地以擴充領土。攻下王朗，控制荊州和揚州之後，繼續往北前進，益州的獲得將指日可待。然而，這個國家的永遠題材是不斷的尋覓人材。



1.	14	侯選	超常能力 100%
2		程嚴	超常能力 100%
		馬超	超常能力 100%
2	14	龐德	超常能力 100%
		馬岱	超常能力 100%



●進兵中原以確保豐饒的國家

涼州不似荊州那麼的豐饒，人材亦極缺乏。在舞台1能力高的武將只有君主本人，故先招到人頭數。把第13國作為前線基地，將比較弱的第12國和第30國予以擊潰。至於

攻下董卓或劉焉的領土，就屬於遊戲者的自由。而不必擔心背後之安危，是一大好處。第29國、第30國和荊州等是屬於肥沃之地，須得到手。如果國土能增加，武將、兵力也得到充實，再攻下孫堅，荊州又到手，朝向這種方向進攻，就可以比其勢力，處於更有利的地位。在舞台2，雖然武將人數有增加，可惜能力值相當低，且周圍之狀況也無太大的變化，只好採取以第13國為目標之戰略。要積極整備戰力，並在整個情勢許可之下，當機立斷，攻擊張魯或攻下李傕以作為前進中原的據點，亦不失為一個好方法。但武將的智力和魅力是那麼的低，不禁讓人頭痛。而挖角的成功率又低，只好利用戰爭來保住人材，為當前之要務。總而言之，確保人材是這個國家的最大課題。



●要有豐富的人材供運用及活用

除了劉備所在的第16國，其餘所有鄰接的國家還是屬於空白地帶，所以，要設法降低劉備的敵對心或與其締結同盟，然後再充實國力。揚州幾乎是空白地區，只要有完整的兵力，就應立刻占領這些空白地。人材豐富的地方，也要找尋及利用之。同時，趁早把趙雲、張遼、太史慈等名將納為己下，就可迅速強化戰力。攻下劉繇，統一揚州，下一個目標自然是豐饒的荊州。到時，相信人材已確保到相當程度，對於多彩多姿的計略和武力的驅使必能好好的運用，而豐富的人材亦可善加活用。



●取得荊州以鞏固本

袁術所統治的第19國有双重煩惱。第一：所有的武將之能力皆低，不易使用。第二：北方有董卓，南方有孫堅，受到這二大國的包圍。因此，一定要和這二國締結同盟，共同打倒劉表，以後之進展，將會展露一道曙光。又和孫堅共同攻下劉繇，再向南方擴展勢力，也是一種好方法。

在舞台2，把第17國的予州占為己有，並以第19國為主要目標，再充實內政。如果能與曹操結為同盟，攻下劉表的第20、21國，進而取得荊州，那麼將是前途無量。



●腳踏實地充實國力

周圍一切尚屬空白地的少有國家，在這兒，可用穩建踏實的方式來充實國力。能得到第29、31國，並防範他國的侵略及不斷充實國力，應該可以得到相當大的戰力。與孫堅結為同盟，攻下劉表，再揮軍中原並非不可能，中間若能取得荊州南部22、23國，毫無疑問，可獲取相當大的戰力。至於益州南部（34、36國），從序盤戰的開始，最好設法到手。一邊擴大領土，一邊尋覓人材是不能忘卻的重點。尤其，益州是個人材豐富的地方。

● **信用度和忠誠度要多加注意**

參考史實中呂布的種種行徑，再配合其性格來進攻，也可說是一種好計謀。派遣呂布至諸國進行戰事，固然為佳，然即使武力高達100的呂布，也有戰敗的時候，故千萬不可太過於依賴他。其部下的忠誠度都很低，為了防止部下在背後偷襲，對部下的忠誠度要特別注意。第10國的曹操是呂布的眼中釘，但目前也只好和曹操結為同盟，利用機會攻下袁術，朝向荊州這個據點後，再和曹操一決雌雄或攻下南方，也很理想。只是，呂布對君主的信用度極低，先提高其信用度吧！



● **智將買斷絕不能放棄**

只有名震師賈詡，武將過少可是一大不利點。加上賈詡魅力值不高，作為武將不適合。因此，重點要置於人材的搜尋上。若欲搜掘他國武力高強的武將，要從忠誠度較低的武將下手，不斷想法子拉攏過來。這時，對智力、魅力的值不能有過分的要求。

又只顧武將的獲取，而忽略了內政亦不可。更不可為了提高國力，不注意武將的忠誠度，反而招致自己部下的叛變，被他國搜掘過去，那將是得不償失的。特別是賈詡的忠誠度要注意。他是一位能幹的軍師，故絕對不能放棄。



● **擁有極佳的土地和人材**

和劉焉同樣的是採取穩紮穩打的君主。擁有3個國家，在舞台的一開始時，屬於人材比較好的一個國家。所以，應早日將國力及人材豐富的第31國和23、22國納入自己版圖之內。部下武將的能力值普遍高，故要好好的把兵力、國力儲存起來，以備進攻中原之用。如能取得荊州南部，再設法攻下劉表、劉琮和袁術，並採取穩紮穩打的策略，對領土的擴大，相信不會有太大的困難。另外一個戰術，先攻下張魯，作為進兵中原的前線據點。如果是採取穩紮穩打者，就要選擇這個君主。



1, 2	20	郭瑤	在序盤戰中，是江連國軍的智將和武將。對內政和外交方面，可活用之。如果與曹操結為同盟，可活用其武力。
	20	文聘	在序盤戰中，是江連國軍的武將。對內政和外交方面，可活用之。如果與曹操結為同盟，可活用其武力。
	21	太前趙	在序盤戰中，是江連國軍的武將。對內政和外交方面，可活用之。如果與曹操結為同盟，可活用其武力。
			在序盤戰中，是江連國軍的武將。對內政和外交方面，可活用之。如果與曹操結為同盟，可活用其武力。

● **在荊州立下明確的戰略方針**

國內並無特殊的武將，且國土之周圍被其他國家緊鑼的包圍，所以，在序盤戰的開始，會很艱苦。在舞台1，先和董卓結為同盟，消滅



第19國的袁術或周圍國家結為同盟，然再遣武將至還是空白地的第29、31國，來謀求內政的充實。俟戰力充實以後，利用盟軍攻打第21國的孫堅，只要能攻下第21國，在荊州南部的肥沃土地也要設法到手。鞏固自己國家的中央之後，轉向對第12國的太守李傕施展計略，使該國將領各個人心思變，再予以攻下，作為日後向馬騰、董卓進攻的據點。如能控制第11國，又能得到第10國，是最理想的。

在舞台2，情況也未有好轉。孫堅去世，南方威脅頓失，但武將的質和舞台1沒有多大差別。所以，要繼續認真地找尋人材。至於和袁術的同盟，要詳細考慮再進行。假如結為同盟，先取荊州，再攻劉表方為上策；如果先攻袁術，就要和董卓結為同盟。總而言之，利用荊州偏國力，才是上上之策。

● **靠同盟和錄用人材的文官國家**

這是個文官的國家，初期要加強內政，使國家有更多的財力，然後，再不斷的利用機會找尋武力高的武將。太史慈、趙雲如能成功的予以拉攏過來，就能成為我方極大的戰力。又守禦方面，呈較不安局面，所以，一定要和曹操結為同盟。在外交方面，要極力推廣才好。進攻他國時，利用盟軍來作戰，不但能取得弱小的國家，又可增加武將，倒是一石二鳥之計。

總而言之，在序盤戰之始，盡量爭取武將，若猶豫不決，會被他的擊垮。





為了觀察戰爭發生，應快過去看看赤壁戰況。張飛！不能把馬白白送給人家，一定要成功把好人收買過來。

呂布 什麼？又要開始作戰了，太

◆關於用兵
實際上如果沒有戰術可以不斷對外挖角，有時雖然會不如如意，但也不要灰心，嚐試幾次總是能成功的。最好經過量出產的武將，出外學點優秀的戰術。

關羽 啟稟主公，一切順利。（繼聲說）哈哈！這些人的智商只有25，頭腦簡單四肢發達。

這個愚昧的鄉下人不可能掌握天下。說這句話的人，即是兗州人，有亂世英雄之稱的曹操。故事便由此開始。

我要平定天下，在地面北端，并州的鄉下人高呼著，此人即人稱順天應人的劉備。他身邊雖有關羽、張飛等豪傑英雄，可是卻沒有可以為他統籌的軍師，所以很容易被眼前的短期所迷惑，這也是太過於放任而無戰略的壞處吧！

舞台 1

戰鬥研究

(漢末群雄)



在舞台1中，劉備擁有第4國，曹操則在第9國，雖然只是以一國對抗一國的方式戰鬥，但此將數目不相同。劉備向第5國進攻，曹操向第7國進攻。

其他國家君主名稱，請參考P14)

りゅう び
劉 備そう そう
曹 操

曹操、韓馥雖然會引起戰爭，但會敗在劉備的義勇軍之下

劉備 劉備等人的舉兵

劉備 兄弟！終於輪到我們上場了，我們趕快準備一些馬匹，將第10國的呂布收買過來。張飛啊！你就騙他這是天下聞名的赤兔馬，知道嗎。

張飛 是的，小弟明白了。

（馬蹄聲）

張飛 對不起！主公，我帶去的假赤兔馬被呂布識破了。

劉備 唉！那也沒有什麼辦法。關羽還回換你去，你就騙他這匹馬是

被盜馬好了。（馬蹄聲）

精，秋天快到了。

曹操 雖然農業是國家的根基，但在困難度等級為3時，那對於國家的需要簡直是杯水車薪。

陳宮 不會吧！土地開發慢慢不斷在進行中，成果也不斷增加。

◆困難度3！

如果這困難度等級為3時，那對於國家的需要簡直是杯水車薪。土地開發慢慢不斷在進行中，成果也不斷增加。如果這困難度等級為3時，那對於國家的需要簡直是杯水車薪。土地開發慢慢不斷在進行中，成果也不斷增加。

曹操 話是沒錯，但這麼做太呆板了，我想要義勇軍烈地擴展事業，領土。我們乾脆向空白的第17國進軍吧！

夏侯惇 報告丞相，進攻19國的董卓打敗仗，退到17國去了！

曹操 退到17國去了！

陳宮 照情形看來，我們現在必須要認真施行內政才是上上策。

曹操

丞相！我們得趕快準備要秋

◆俘虜是

陳宮 丞相！我們得趕快準備要秋

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

好了！我要趕快上戰場殺個痛快劉備 老兄！他真是個危險的傢伙，我儘量不讓這種人掌握兵力。我們必須把軍隊重新整編才成。張飛 對了！提到送禮給呂布，我想到，董卓的部下胡軫是不是該推出去斬首了！

劉備 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

劉備 好，就他留下吧！

關羽 你看着辦吧！此人武力值只有40，智商只有24，實在是個庸才。

關羽 他雖是庸才，但派到鄉下當太守，應該還是可以勝任。

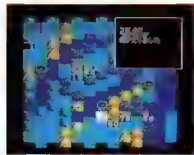


如果，手裏少於1兵守空白國，那會相當危險，且會導致對方的反攻。

快速曹操，鈴啊，
張飛 壓下道命。
關羽 曹操，你往那裏跑，
呂布 曹操，你往那裏跑，
曹操 老天，他們是怪物嗎？沒別
的辦法了，快用火攻，糟糕，下雨

◆武裝度100

在戰場上，武裝度是決定勝負的關鍵。武裝度高，若受到敵軍用兵，連勝的武裝度會提升。如果武裝度提升，武裝度提升100，由於知力優秀，不受敵人的威脅，那便可說是不受敵人的威脅。



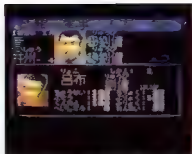
終於攻進韓龍的第7國，但遇到張合的背叛，以及劉備的援軍，使得戰場陷入一場混戰。

夏侯淵 嘿，北方似乎有敵人的走動的聲響產生。
劉備 本人即劉玄德，我將見義勇為地幫助韓龍，關羽，衝啊！
（馬蹄聲）
關羽 給啊！
曹操 那個鄉下上包子竟然在此地多管閒事！
陳宮 丞相，聽說他是個極重義氣的人。

曹操 這只是幫助他國而出兵，但這鄉下人竟傾全國的兵力來戰，真是個大笨蛋。
（刀槍聲）
曹仁 報告丞相，不好了，不論我軍如何進攻，敵軍始終沒有減少。
關羽 哈哈，你們連看見護到武裝度100的厲害了吧！
曹仁 還呀！快撤退呀！

了，火沒辦法燒起來。

陳宮（已經有逃命的心態）報告丞相，現在情況對我們極不利，我們先行退兵。他日另謀機會東山再起吧！
曹操 好吧！今天算是不分勝負的戰啊，噢！劉備，後會有期了，他日戰場上再一決雌雄吧！
雖然曹操的野心受挫敗，但戰爭才剛剛要展開而已。



這將極極低的人軍兵權是極危險的事，至於人物的運用全靠遊戲者的技術，不要讓呂布率領軍隊，那是最大的限制。

劉備 劉備吃了大虧

劉備 我們所雇用的士兵素質很好，但麻煩是糧食不足，張飛，你立刻到無政府狀態的第5國去徵收軍糧。
張飛 屬下遵命。
關羽 慢著，張飛只有三千兵馬，此行若遭董卓反攻，那張飛定瀾不成軍。
劉備 糟了，張飛已經出發了，我們如果有個好軍師，便能想出好計

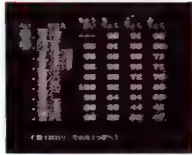
曹操（爲了阻止他人的反對，所以用力拍桌子說）我再也無法忍受了，假定長期如此，我還未參戰，

曹操進攻第7國

◆什麼是空白國？

如舞台1中空白國多時，即可輕易退步，但隨意和他國爲鄰時，常常導致他國侵略，所以價值低的地區，不要隨便派兵佔領。

來應付這種情形。
關羽 對了，董卓的第11國好像情況不太穩定。
（馬蹄聲和刀槍的聲響）
張飛 我輸了，我打了一個大敗仗。（敢做敢當的表情。）
劉備（極憤恨的表情）我們投下所有預算所雇用的士兵都完蛋了。
關羽 啓奏主公，董卓的重慶居然駐留在第5國。



舞台1中，曹操雖有不少的猛將，但內政却有些鬆懈。



三國志名場面集

劉生展·画

【三顧茅廬】

連續三次去拜訪諸葛孔明，
終於讓臥龍龍興雲來了，
劉備的「三顧茅廬」果奏效。
孔明受劉備要復興漢室的
決心感動，
為了使天下三分之計達成，
於是諸葛亮走出茅廬。

★舞台3

曹操想併吞天下

曹操打倒公孫瓚得至華北一帶，更想擴展自己的勢力，於是把目標

劉備



由徐州招募兵馬，然後到荊州，劉備成兵，處境困苦劉備

諸葛亮



曹操在徐州，曹操在徐州，曹操在徐州

瞄準了曹操的領土。曹操亦視袁紹為眼中釘，所以兩國間已處在一觸即發的情況，此間諸侯們也各自在擴展自己的勢力，另一方面劉備在歷經千辛萬苦得到徐州後，在招兵買馬之際，被流落到徐州的呂布將徐州搶走，但劉備也非貪油的燈，他和曹操共同為了打倒呂布，經過三個月攻城戰，終於抓到呂布並將之斬首。

此後劉備便留在徐州不走，曹操見此情形在一怒之下，率軍攻入徐州，劉備無法招架只好投奔袁紹，但却和關羽走散，關羽仍留在曹操

的勢力範圍內沒跟著出來，後來劉備到處流浪，最後投靠荊州的劉表。和前面的舞台比較，武將人數減少，曹操和孫權的勢力大幅增加，部下武將數量增加，希望有效地運用，不要因自己領土擴大而掉以輕心，那很快就會被其他國家滅亡。從本舞台開始，若只想單純以武力擴展領土是很困難的，必須配合外交策略才行。

★舞台4

臥龍終於醒來了

本來一直很難言，四處流浪的劉備，終於也有時來運轉的一天，他得到諸葛孔明為軍師。有軍事天才的諸葛亮用計攻破曹軍的夏侯惇，使關羽、張飛對孔明佩服不已，可是劉表病逝後，荊州引起內亂，因

而被曹操大軍攻下，劉備一千人等不得不向江陵出發，在逃途中，本在曹軍做客的關羽在此時與劉備會合，阻止了曹軍的追趕。諸葛亮向劉備建議，一定要和孫權締結同盟，此舉引起了曹、孫之間的戰爭，但孔明用機智成功地締結同盟，於是曹、孫間出現各種情形，終於演變成舉世聞名的赤壁之戰，曹軍在此戰中大敗，此戰使劉備擁有荊州的支配權。

舞台4是三國時代的前哨戰，看如何進攻荊州，會使戰況產生大變化。因為劉備、孫權、曹操都想得到荊州，所以一定要用策略和外交手段，想盡一切方法得到荊州，即使寄馬廐、寶璋也有說一的機會。由於是兵家必爭之地，弱小的國家地勢進行戰爭時，一定要有很清楚

能選擇的君主



- | | |
|----------------------|-----------|
| 曹操 (1-12) | 張魯 (29國) |
| 劉備 (19國) | 全圖 |
| 孫權 (18, 24, 25, 27國) | 韓玄 (21國) |
| 馬騰 (14, 15國) | 趙範 (22國) |
| 劉璋 (30-34國) | 劉度 (23國) |
| | 新君主 (空白地) |

能選擇的君主



- | | |
|----------------------|--------------|
| 曹操 (9-11, 16, 17國) | 劉璋 (31-34國) |
| 劉備 (19國) | 馬騰 (14, 15國) |
| 孫權 (18, 24, 25, 27國) | 韓玄 (21國) |
| 馬騰 (14-16) | 趙範 (22國) |
| 劉璋 (31-34國) | 劉度 (23國) |
| | 新君主 (空白地) |

舞台3

劉備

注意部下武將

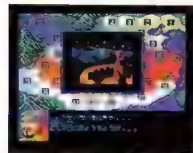
圖	武將名	活用的要點
19	關羽	我軍第一將軍，美髯公出擊，所向無敵
19	張飛	如對關羽有危險的事，就派張飛執行
19	趙雲	超級巨盾，其長命是最有利的武將
19	孫乾	能力91，智商也高，可擔負外交人事任務
19	關平	能力值都在70以上，武力值亦優異，是可以依賴的對象，人緣和忠誠度都沒問題。
19	趙統	和張飛相似，武力值排名第四
19	周倉	智商高，能力也不錯，和趙雲一起負責內政
19	糜竺	

得太史慈、黃蓋、呂蒙、陸遜、張昭、魯肅等名臣的擁護，所以此國也有不容忽視的實力存在。

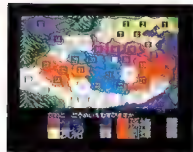
我們城北和東二大勢力所阻擋，在如此困難的情況下，要如何打破這局面呢。

這種情況有個結論，即我們應該前進的地是南方。

相信主公也知道，在這個大陸上，人和肥沃的土地分成五國，而組成荊州，除了我們19國以外，其餘四國全為劉表所有，如果劉表是個能匹敵曹操和孫權的英雄，那就就



本舞台一開始，袁紹就去世了，曹操統一龍北的日子近了。



人死後，什麼都沒了，所以在序盤時要和曹操、孫權締結同盟才有利。

臣趙雲謹此報告，主公受荊州州牧劉表之邀，到第19國新野這地方已住了好幾年，中原的狀況也有很大的變化。

討論會 狀況篇

在舞台3的劉備處在極端艱難的立場中，因為袁紹如袁紹有6國，曹操有5國，孫權有4國，就連為人忠厚的劉表也有4國，在此狀況下，只有1國的劉備要如何生存下去。

首先請先看地圖吧！盤踞在河北的袁紹擁有6國，乍見之下，好像是的勢力最大而正躊躇滿志，然而在前白馬縣之役中，袁紹失去了顏良、文醜二名大將後，再也沒有昔日

的氣魄了，而盤踞在河南的曹操，勢力一天比一天強盛起來，他部下有夏侯惇、夏侯淵、徐晃、張遼、許褚等以一當千的猛將，此外有司馬懿、郭嘉、荀彧、荀攸、程昱、楊修等神算鬼謀的幕僚，他的勢力絕非袁紹所能比擬的。

因此相信不久之後，曹操定能打敗袁紹而稱霸中原。



劉備的領土只是荊州的一角，第19國而已，在此時必須積極攻取，一口氣對劉表下手。

曹操、孫權締結同盟控制了荊州後再到益州去！

君主別讓感攻時法

第2章

劉備

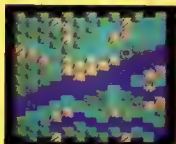
19國

建宮武將

ちよう うん

趙雲

新天地是益州，能克服苦戰便能得此富饒之地



第31國在全H.E.X中，最理想守備的地形之一，人口也相當多。



蜀將是忠勇，但武力67、智勇70、魅力72的戰將是可靠的武將。



在蜀將部下也有謀士，如張松智勇92，魅力80。

一開始就擁有相當大的勢力，且有不少人材的就是蜀國的屬國。在舞台3、4如果以蜀國來進行遊戲，將緊鄰地區佔領之後，仍想得益州，這是人之常情，只是要攻益州會遇到極多的障礙。

首先是地形，益州內的八個地區全是高山大河的地勢，進攻的路線只有一條，所以極難進攻。第二是人才，蜀國的部下有武力值80以上的武將4人（嚴顏、張任、吳蘭、黃同），這些武將都在城內同心協力進行防衛，在進攻上真是困難有加。但佔領益州之後的好處很多，因益州人口不少，而土地豐饒，能培

養軍隊等多種用途，同時位於地圖西端的國家，只要在北和東南地駐紮、守備，在中央地區可以不用軍隊的防守。一旦敵軍取得此地，那麼我軍進攻便得吃盡苦頭，因為地形複雜，有最佳的天然屏障，而他們很輕鬆便能達到阻止敵人前進。只要中原情況保持穩定，應率先攻取益州，這個方法才是最有效的。

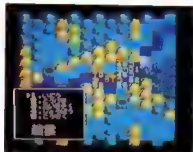
討論「客」策一篇

首先和曹操，最好也能和孫權締結同盟，以求求護衛的安全，且曹操或孫權心裡都很想和我國結盟，相信要實現此目的並不困難。

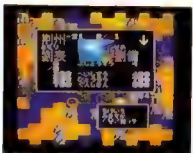
然後，我軍再用主力進攻20國，此時劉表必率領他的主力軍守衛20國，這可說是決定劉表是否能攻下

荊州的一場關鍵戰，相信憑我軍，包括臣趙雲在內，如此的陣容應該可以打敗敵軍。

然而，作戰時決一下子就把劉表逮捕或殺害，這才是上策。在遊戲中上如果君主在作戰時兵力有某種程度的減少，即使其他大軍尚存，也一定會全軍撤退，所以劉表的兵力在減少的情況下，不讓他們有



先陣固守後，再攻荊州，若攻進第12國，剛開始應分勝負，只要得勝後，就可輕鬆繼續前進。



趁劉表兵力尚未撤退，對21國及荊州南部用落木之策，快速攻擊。

喘氣的機會，連續追擊敵地，這樣就能以最小程度的流血，攻下整個荊州，這種情況，即似水變成瀑布落下般的「落木之策」。

佔領荊州之後，我國便有實力可和曹操或孫權決戰，便可向此兩國之一挑戰。

只是對於北和東的擴展仍需暫緩些時日，應先把西方劉璋的大國併吞，這樣才更安全。

荊州並不只是人口多而已，聽說天下許多名人為躲避戰禍而逃到荊州來，所以也許在此處耐心從事農耕，會遇到能有得天下良策的名軍師。

舞台4

馬騰

注意部下武將

番	武將名	活用的要點
14	太馬超	武力均高達90、80，是馬騰軍附三大支柱，智 商、魅力也比其他武將高，考慮清楚用法，不 要無謂的浪費。
14	龐德	
14	馬岱	
14	侯選	武力值普通，能力占第三位，可劃前線去
14	梁興	
14	張橫	武力值70，以輔助馬超為目的。
15	馬休	隨處無能力值，最好用這種武將施行內政

續前進的路況不知如何。

為了徹底征討逆臣曹操，有關內

問題是占領了第12國之後，再繼

討論南下之

錦馬超推出也

自從董卓到京都後，把朝廷的政治弄得亂七八糟，這種情形過了好幾年。中原大半都已落在奸雄曹操手中，所以看來天下的情勢好像安定下來了。

在中原有2種的勢力存在著，即併吞他國，成為巨大的勢力，或被他們併吞，消失在歷史中的可悲勢力。西涼的馬騰屬於後者，但是在遊戲中不一定會像歷史一樣出現失敗的情形。

由12、13國控制荊州、益州，和孫權結盟攻打曹操



建宮武將

馬超



幸好我們住的西涼，因為西涼位於地圖最端，絲毫受中原戰亂影響，仍過著太平安的日子，所以可以將我軍向中原進攻曹操，因為時機已成熟。兒臣馬超（武力值98）願意率領龐德（武力值94）、馬岱（武力值83）、梁興（武力值72）、侯選（武力值71）、張橫（武力值71）等，我國精銳的士兵集中在第14國，來聽憑父王的指揮。

要儘快進兵空白第13國，就能在不流血情況下便占領13國。至於曹操在第12國的長安率領夏侯淵、張郃等8名老將，來防範我

政的問題都別干涉，全心東進即可。第12國有長安，第10國有洛陽，若兩國都拿到手，那曹操的頭便掛不住了。

假定父親不只要征討曹操，而進一步要控制整個中原，那就得先和曹操聯手南下才有利。

南方益州和我們涼州簡直不能比較，有肥沃的土地，及衆多人口，



對於窮困的第15國暫且別管，早日占領第13國，因為第13國有可能帶來名利。

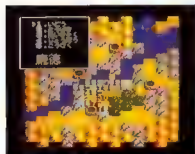


舞台4的馬騰(14、15國)雖然武力十分足夠，但缺乏智謀，且土地十分貧瘠，所以軍進是難一可行之途。

此地又有高山、大河形成的要塞，所以一旦在此建立地盤，就能輕易地抵抗外來的侵略。想得到益州的人很多。

如孫權的名軍師周瑜建議孫權必須早日取得益州，而最近才成為國軍師的諸葛亮，據說他心中亦有相同的想法。

占領益州後，仍得借助我們的



曹操的第12國，雖然也系有武將駐紮，但仍非隨處都是布滿兵馬戰事。



如果舞台3中的重甲先以增強國力為戰略要點，可進攻第7國。



如果舞台3的劉備一戰定先說去得荆州，不僅可輕鬆進行徵兵，戰略方法也可大幅推展。

計畫才有用，也可利用這種方式：把國力富強國家的軍隊引誘到邊境地區來，斷絕他們各種補給路線，這也是個好方法。

要利用人口國力的差別來謀求戰略

見其土地之優劣

相反的幽州一國（人口六萬五千）及涼州15國（人口八萬八千）、揚州26國（人口七萬八千）、交州38國（人口五萬五千）等是人口過稀的代表國。

所以說大陸人口是集中在大陸中央部分所謂中原，而人煙稀少之處則多分布在北、南、西、東四端了。

三國志II、超級三國志II有41國。至於人口的分布和該國的位置有關。荒涼之地和富庶之地人口有天壤之別。

遊戲開始時，請稱為人口最多的國荆州的第19國，人口多達90萬，其次是洛陽司州第10國和荆州第20國同樣有80萬人口。荆州在6個人口最多的國中，就佔了5個，可



和敵商用兵為家之常，所以一重和曹操同盟攻向益州也是好方法。



劉備趁此機會確實攻向荆州，把一些寶物得到手。

擁有可對抗曹操的實力。

討論進攻篇

控制益州、荆州之後，要向曹操攻擊的路線有二條，一是向東南前進，另一個是向北上。

如果從12國長安東進的路線走，因為鄰近面較狹窄，可以把我倆有的全部力量投注進去。且正面狹

窄從防禦來說，也相當有利，但除了第12國以外，背後這些國家土地不肥沃，因此要在這些土地維持所有士兵的重糧，的確很困難，且亦不可能和孫權聯手一起進攻，如此一來，我們軍隊便不得不居於劣勢中戰開。

所以應以中原為最大的補給地點

荆州為基地，要和孫權保持聯絡，一起北上才是上策。

至於實際上的攻擊，並非拚命由正面攻打敵人，要常用切斷敵人後路的方式包圍敵軍前線，俘虜敵方武將，如此一來曹操的勢力便受到很大的損害。

如果照此計畫順利進行，相信洛陽的漢室，不久就可復興。

姓名	官職	功績
3	20	參謀 右才勇、左學識、右忠實、左義勇的武將。 總兵 專於智勇兼備的內政型人物，讓他們發揮出來，即能發揮出驚人的才能。 軍前員 隨時隨地、隨處而生的。此類人物應以在文官中培養。其能力與內政、外交型人物，對策是觀察的典子，可惟武力不足。 文聘 武力強而左右。智勇兼備。專於智勇。內政型人物。在荆州地區可說是優秀武將了。 阿越 劉琦 太劉琮 張尤
21		

● 國力充實後目標益州



舞台3

和舞台1、2比起來，雖然人才增加，但並無特別的武將。實在可惜。本來人才衆多的荆州，每年一月定要發出徵募人才的公告，達到

充實國力的目的，因為不少人想取得荆州，所以要和曹操、劉備結盟才好。

這裏土地肥沃，要充實國力，增加兵力是很容易的，只是盲目進攻他國，會引火自焚，何況東邊全是強國，最好的做法是以西邊國家為根據，即以益州為目標來進攻。張魯、劉璋這些人只要本身戰力充分，就能輕易攻破，因為只要稍提高兵力，想得益州並不難，所以待兵力充實後，對於東邊諸國進攻採取U字形迂迴作戰，會有不錯的效

果。

或當機立斷地和曹操聯手攻打劉備，這是冒險的方法，相當危險，孤注一擲的方式，一旦成功，前途是十分光明的。

姓名	官職	功績
3	6	軍田豐 忠實、學識、忠實、學識、忠實、學識。 沮授 忠實、學識、忠實、學識、忠實、學識。 太審配 忠實、學識、忠實、學識、忠實、學識。 張郃 忠實、學識、忠實、學識、忠實、學識。 呂曠 忠實、學識、忠實、學識、忠實、學識。 呂蒙 忠實、學識、忠實、學識、忠實、學識。

● 繼承君主遺志打倒曹操
在舞台3剛開始，因為君主袁紹的去世，部下武將有些忠誠度會下降，所以重要的武將要給以重賞，才不致於被他國挖角。同時利用此機會重整內政，充實國力。



舞台3

暫時按兵不動，所以必定要成功地與曹操結成同盟，如果可能，也可和劉備、孫權同盟。

因為人口衆多，在部下的忠誠度提高後，使得繼續擴展軍備，因曹操的重隊人數、武裝度、訓練度都很大，所以一定要先加強兵力。當士兵人數充實到一定程度時，再朝向曹操領土進攻，慢慢找出他們的弱點。

袁紹的領土完全被曹操所包圍，袁紹剛去世，使國家處於困境的情況下，仍必須和劉備、孫權合作，慢慢拓殖領土。有衆多人口也許可以想辦法分散軍力，向第10國進攻，這種做法也許會造成嚴重的損害，所以想統一天下，的確不太容易，此點要銘記在心，且為了志氣袁紹在天之靈，任何機會都要全力以赴。



舞台4

● 絕對不可讓黃忠和魏延被挖走

只要武力高強的黃忠、魏延在國內，就不會有他人輕易來犯，所以此國全事這二人，千萬不可被他國收買，因此至少要將忠誠度提高到90以上，必須不斷給予二人獎賞。

以後朝向人材錄用、締結同盟二大目標推進，只要能增加武將，充實兵力，就不會輕易受他國侵犯，甚至有能力打擊他國，此時的目標還是鎖定在荆州南部。

在事實上，此國很快就被攻滅了，只是在此全憑遊戲者的能力，才能決定它是否繼續生存下去。



舞台4

● 靠同盟、憑運氣生存的君主

在荆州算是排名一、二的弱小國，周圍全是強大國家，且屬下只有一個武將，真是可悲。金旋和這唯一的部下藍志感情不睦，必須先提高藍志的忠誠度，再令其完成各種任務，總之，一定要和周邊國家締結同盟，所以無論那一國提出同盟的要求，都必須馬上答應。

同盟告一段落時就要認真地徵用人才，拉攏他國忠誠度低的武將，加入自己陣營中，如能幸運地生存下去時，且兵力也有某程度的進步，便可攻打其他弱小國家，選擇本國時，最有效的生存方式就是利用婚姻關係。

3, 4	29	張衡	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。
		楊平	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。
		楊賜	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。
		王國	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。
		楊任	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。

舞台3中，劉璋和劉璋都接在一起，所以要以先和此二國結盟，同時把人口多的第30國圍困起來，固然進攻他國有好處，但國有兵力差別的問題存在，所以最好先得空白國

●要正確判斷周圍的狀況



3, 4	32	太監	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。
		張任	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。
		王國	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。
		楊任	劉璋之子，劉璋死後，時勢動盪，可在各賢人手中發揮。

此地武將齊全，屬於諸葛型的君主，因為周圍沒有強而有力的國家，所以要充實國力，做為侵略他國的根基，只要兵力充實，以後攻擊



●安定度第一的人才和國土

行動就方便許多了。在序盤時要自我節制，等充實軍力後，再採取攻勢。進攻的第一目標是荊州，而不是張魯，不過放心張魯有變，先攻他也是可行。但首先要得到肥沃的土地才是上策。要攻他國時一定要和曹操、劉備、孫權結盟。千萬不可忘記，得荊州之後，便要認真尋找人才，這是基本的要務。

舞台4中，國土無太大的改變，因荊州多由弱國統治，這點非常有利，所以早日和劉備結盟，利用共同軍力便可將荊州取到，這是最理想的方法。

由整個舞台過程上看，有安定的人才和國土是對運用未擴展領土的好條件，相信要達到目的並不困難。利用武力佔80的武將，做為進攻的中堅分子，如果順利，也許有機會稱霸中原。

等充實內政、增植國力在進行領土的擴展時，當然會有人才不足這個問題，所以當務之急是找尋人才，並收買武力值高的敵軍武將，再朝向荊州、益州進行攻擊，這樣並不會太遲。

舞台4比舞台3的狀況更不理想，鄰接的全都是弱小國家，隨時都可進攻，至於第30國也只有太守一人可以連續攻下，但此時一定要和孫權、曹操結盟，千萬不可忘記，才不會有狀況產生。

就算是得到第20國，也不能掉以輕心，因為周圍都是大國，最好在外交上多做努力，再以聯手的方式攻下韓玄（也許能得黃忠、魏延兩人），或較弱的31國。坦白說，荊州、益州都是極理想的地方，即使傾全軍力量而能攻下，那未來收入及人才都是數不盡的寶藏。

●利用聯合作戰打倒韓玄



在荊州四鄰國當中，君主能力值稍高的即是劉璋，劉璋面臨劉璋的國家威脅，以及人才不足這兩個最大的弱點。

如果國家被滅亡，就沒有任何希望了。所以要先與劉璋結盟，先謀求和平，再和其他弱小國一樣，到處搜索情報，及挖角任用他國武將。國力充實後，下一步驟即是最好設法得荊州，因此如能和劉璋或劉備共同聯手攻打韓玄，這是最好的方法。要明白，小國必須借助大國來謀求發展，才能生存下去。



●荊州南部可能生存下去嗎？

在此亦屬荊州弱小國家四鄰之一，但可掌握向南逃的路線，因為此國較全體的國家更弱，能逃向南方已是難能可貴。相同的，能將部下很少，因此避免自己武將被收買，必須予以獎賞，提高忠誠度，然後與威脅自己的孫權結盟，解除這個危機後，再對他國武將進行人才挖掘和錄用。假定不快擴展準備，便有敵人攻進來，除了迫不得已的情形，最好別離開22國，如果有機密最好把劉璋攻下，以鞏固荊州南部

、龐德 總算佔領13國了……
馬騰 好！下次進攻12國，必定要拿下我們折斷已久的皇都長安。
馬超 殺啊！
龐德 請稍待一會兒，13國總接張魯的29國，如果只用武將一人，兵力0，兵糧1來留守，實在太冒險

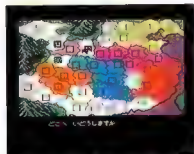
二者擇一

採用持久戰，先向各州，再由此地進兵中原，攻取關中，完成軍備，像水漲船高，進攻中原時，兵糧力加倍，必須選其一，假定進攻馬超，困難度後，最好選進攻的方法。

，以鞏固我們的地盤才是。
(馬鈴聲)
馬鈴 報告君主，第15國的馬休領軍投奔我國了。
馬騰 太好了！現在進攻13國，這裏不用留軍糧，全部帶走。

馬騰	54	58	67
馬超	48	54	71
馬鈴	49	78	84
馬鈴	22	78	84
馬鈴	24	71	88
馬鈴	24	71	88
馬鈴	24	71	88
馬鈴	24	71	88
馬鈴	24	71	88
馬鈴	24	71	88

馬騰把軍隊集中在13國，武力70以上的武將超過一半，陽容堅強。



拿下13國，尚未穩定，便向折斷已久的「皇都」長安進軍。

張魯戰略靠神保佑

馬騰 管他的，如果張魯認真作戰，就算配置一萬兵力，我們也必輸無疑，但發免有三窟，我們把全力集中在一個地區就成了。
馬超 唉！龐德兄！你真是杞人憂天。
龐德 是嗎？

張魯 我們的政治、軍事基本姿勢都要用道教的教誨來進行。
馬騰 報告，北方馬騰如閃電般地攻來，我們該如何應變呢？
張魯 呢，我看先寫信給32國的貴族，請他來當我的武將。
馬騰 您是否再考慮清楚，不一定會成功的。

戰鬥研究

戰鬥研究

到舞台3時，各國勢力已很分明，人才及領土強大的是河南的曹操和江東的孫權。此外人才輩出的是劉備。
在此情形下，人才、領土都不如人的即是西涼的馬騰、漢中的張魯。此三國雖沒有直接與強敵鄰接的麻煩，但在地圖西、北部的土地非常貧瘠，這種地方要得勝，坦白說是不可說的，必須勇敢攻擊，才能找出生存的方法。



在舞台3中，由14、15國土地廣闊的涼州出發的馬騰，和在此時代向周圍小國圖的張魯，漢中第29國，現在欣賞這兩個充滿個性的國家之間的戰術吧！
(其他國家君主名稱參考P26)

馬騰 我們一定要徵兵，然後出兵中原才有希望。
龐德 道命。可是我們的庫存已經空空如也，如果大量徵兵，會影響內政建設的經費。
馬超 我不同意這種說法，我國武將通曉都太單純了，其中只有你是智商64，屬於我國第一聰明的人才。在本遊戲等級3時，智力60的武將施行內政並得不到好成果，所以我們應該勇敢地向豐沃的中原進兵。

馬騰 馬騰的大遠征17

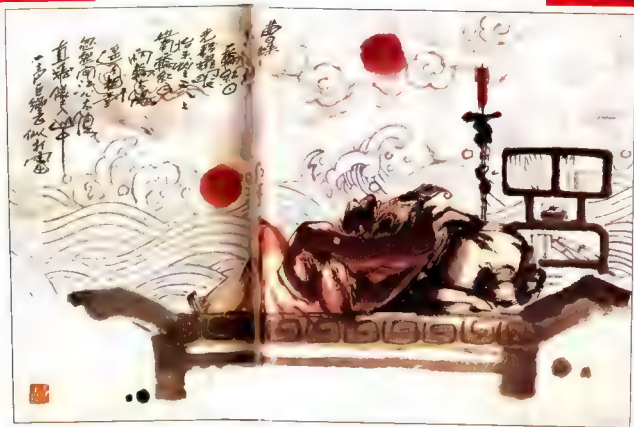
雖然馬騰很勇敢地採用連攻，但被張魯切斷退路

ばとう
馬騰



ちうろ
張魯





三国志名場面集

劉生展·画

曹操夢中

曹操一連想幾赤壁之戰，
率領大軍向曹孫連攻，
受到孫吳的反擊，
心中感到挫敗，
在夢中所看到的兩個巨輪，
那是曹操和劉備，
且太陽快速上升之後又下降，
難道預兆著孫權帝位
上升且光明嗎，

★舞台5

猛將關羽在荊州昇天

從赤壁之戰後，劉備確實延伸了自己的勢力。同時，接受諸葛亮的



在舞台5中，關羽是劉備的副將。關羽是一個關西人。

孫權



是一個動作人材的關羽。在國時代擔任大將的發揮了。

桶，並與妻子關平一起被處死。數日後，曹操也去世，彷彿是遭到了關羽之詛咒。

大江東去，浪淘盡千古風流人物。一時豪傑僅餘數人步入真正三國時代末舞的舞台5。曹操、孫權及鎮守在荊州的關羽，就遊戲者的本領如何，但無論誰獲勝，都是當然的。不過，孟獲除外。如果有高手明知孟獲不太可能獲勝，仍選擇他，視為一種挑戰，亦無妨，且也是磨練自己的一個好機會。

★舞台6

三國的夢消失之時

曹操去世後，曹丕即正式稱帝，獻帝的帝位，漢王朝的歷史正式結束，新的魏國取而代之。

劉備也在成都建立蜀國，坐上帝位。劉備在魏國的翌日，宣布要替義兄弟關羽向孫權報仇。於是率領大軍進攻吳國。但在出陣前，張飛

的建議，攻擊益州。為了防止對益州虎視眈眈的張魯之軍隊有所蠢動，要求劉琦援助，但劉琦未派出援軍，並依諸葛亮之策略而獲勝。領土也更加擴大，但劉備還是不放棄荊州。等我益州到手，再把荊州交還給吳國。事先已有此約束，劉琦却不遵守約束，孫權對劉琦的做法極為憤怒，可是，鎮守荊州的是關羽。因此，積極的與關羽謀和，關羽拒絕。終於，孫權派兵攻入荊州，過關羽的本事，孫權無費以明擊石，不斷的進攻，終究是毫無進展。這時，曹操從背後襲擊，關羽被

被自己的部下殺死。孫權得知劉備要領，趕緊派人向劉備議和，但不得要領。孫權不得已，只好以吳國附屬魏國之條件，要求魏軍派兵前來支援，而孫權則自稱吳王。但曹丕始終不交出動搖軍，孫權和劉備之交涉也一直得不到進展，而蜀軍却節節退却；到最後，孫權派了一名將領名叫陸遜前去支援，才找回局勢。陸遜是一個極出色的武將，終於與劉備演出一場火燒連環營七百里，成功地將劉備趕退白帝城，且使劉備傷亡。劉備在受到身心沉重打擊之下，終於在白帝城結束其一生。然後，諸葛亮趁吳、魏兩國起摩擦，依違言，連續九次進兵進攻中原，結果，終因後力不濟，卒於五丈原。結局最後是由司馬懿奪魏國所建立的晉朝統一中國。

在舞台6，有不少武將為終正羅了，這是超級三國志II接近尾聲的最後一個單元。但三強的力量仍在頑抗之中，故要慎重訂立戰略才好。

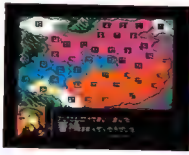
能選擇的君主



- 劉備 (29~35國)
- 曹丕 (2~14, 16~20國)
- 孫權 (21~28, 37~40國)
- 孟獲 (35國)
- 新君主 (空白地)

舞台6

能選擇的君主



- 曹操 (2~14, 16~18, 29, 30國)
- 孫權 (21~28, 37~40國)
- 劉備 (19, 20, 31~35國)
- 孟獲 (36國)
- 新君主 (空白地)

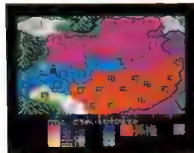
舞台5

又人材的確保極難，要珍惜並善加利用才是。如果沒有一番鎮密的籌畫，想統一無疑難上加難了。

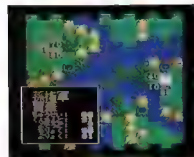
舞台5 劉備 注意部下武將	
關	武將名
14	太關羽
24	太張飛
31	太趙雲
34	太馬超
33	黃忠
33	軍諸葛亮
33	鄧芝
19	伊籍

從舞台5開始，五虎將軍 齊全，不僅在自己的國家，本事最高而將到自盡，就連與其有血緣關係的武將，也極為優秀。除了張飛、馬超外，其他武將之智力、魅力均高，問題是要如何的運用，這是重要的關鍵。

有完整的智力，其計謀從來不出過半點差池。不只這2個人，還有很多智力、魅力高的武將，這2人可運用於內政、外交使節之上。



第19、20、31國有腹背受敵之危險，故應和之結盟，避免兩邊受敵。



進攻荆州的根本戰略，第21國是個富國強兵的國家，除了主將朱桓，其餘不堪一擊！

征討吳國戰略

與魏、吳二國中的一國和親，是有絕對的必要。千萬不能讓這二大國同時成為我們的敵人。

如果從結論而言，應該先征討吳國。因為吳國國力比魏國低，更何況武將之素質也不如魏國。

如果從結論而言，應該先征討吳國。因為吳國國力比魏國低，更何況武將之素質也不如魏國。

更令人憂慮的是第19、20、31和32等國皆處在魏和吳可共同攻擊的位置，雖然第19國有關羽、20國有關羽、31國則有趙雲、32國是張飛等找強力武將在把守，一日腹背遭同敵兩人之侵襲，還是會陷入苦戰，故要早日決斷在荆州的領土之進可退。



根據A、B兩時代，第19、20、31~35國，還是處於極危險的狀態。

關羽將身陷 兇之奏本

臣諸葛亮謹奏

自主公二顧茅廬，以荊州為地盤，稱霸中原以來，已經過不少的歲月，我們仍維持荊州的北部，並進到蜀地，還滅了益州的劉璋，與魏、

雖然進入三國鼎立的時代，在這兒，如果一定要指出各國的利點，那就是：魏國最富強，吳國是地利，人才濟濟則屬蜀國了。三國皆各有一大片領土，並擁有相當程度的人才，故想一舉殲滅其中一國，是不可說的，也可說是進入僵持的時代。

先控制第21、23、40國，再開始北伐邁向長安

吳並列，三分天下。

然而，現在的荊州是處於危機四伏的狀態。

先讀看地圖吧！

荊州的第19、20國及益州的第31國，此二區都處於敵人的孤立狀態中。如果第20、31和32國被敵人奪取，又正值我敗北，將會是無處可退。



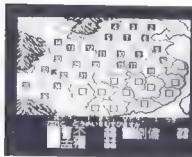
19.20.31~35國



19.20.31~35國

退問題。尤其，關羽是主公在桃園結義的兄弟，又是天下名將，這個人材千萬不能喪失。

舞台 6		孫權	注意部下武將
25	太甘寧	活用的重點	
24	陸遜	吳軍的大支柱，絕不能和少摩可聯接	
24	諸葛瑾	智勇兼備的名將，有周瑜第 之稱	
24	諸葛恪	美國有不少將領，智勇超過他的有4個人，遠勝於關羽，而重視外交，計略的舞台6，要看如何活用這些熟練的人，※改變戰況。	
25	張昭		
21	朱桓	雖然吳國武力稍不足，但武力80的關羽也有好幾人，且此 人具有過人的智識和魅力，在文武兩面都是可以倚靠的對象	
27	周泰		
40	凌統		



同時期的外交是重要的戰略。為了方便主戰的結盟法不可以輕視海路，必須慎重考慮陸路內進行。



剛開始和蜀國採取共同作戰，攻擊有肥沃土地的荊州，目的是第20國。

目前步隊所擁有12個國家的地區，其中有7個不是和親，便是和蜀國相鄰，而此地常暴露於敵人威脅之下，所以軍力和裝備絕不能疏忽，一定要採取常備軍種和經費這種

內政方式，為了解決這種現象，臣認為應該將魏國領土18國取到手，納入我國的版圖才是。如能得到18國，在此進行防衛，那我們便可減少一處國界的鄰接，且結果即加強了防禦的力量。如此一來，可把25、27國完全變成內政國，同時我國首都建築的第24國，也可避免因26國失陷，而被

敵人切斷後路，孤立於敵軍中，有這麼大的優點。建議討魏政策篇再者，若口是無良員發給封閉堅守城池，亦是無法獲得勝利的。因此唯一的方法，就是和蜀或魏其中的一方結盟，然後與未結盟的另一方一決雌雄。但是，到底要和那一方結盟還是決戰呢？是魏？還是蜀？

臣陸遜歷此上奏，幾年以來經過幾次戰爭後，魏國取得荊州北部（19國、20國）而好像換個形狀的蜀國得到漢中（29國）和益州北部（

研究

在舞台6，有關於魏和蜀的爭手段舞台初期設定並無太大變化，只是蜀國情況好轉，如在荊州北部的危險狀況地區已經消失了，三國的戰火變成六國的持久戰。

而我吳國領土毫無變化，一直到時機成熟前都採取守勢，這是我們的國事，且由陛下率領的全國人民都該團結一致，軍隊的士氣更加高昂了。現在我們應該謹防前線向前進，建立更堅固，如鋼鐵鐵壁般的防

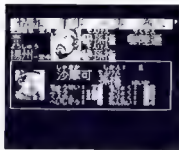


以吳國的立場，想得到益州17、18國，必定先要和蜀國共同聯手攻下第20國，才有成功的機會。

首先和蜀國聯結，再攻荊州，然後慎重地向18國進攻



獻言武將
陸遜
21~28, 37~40國



吳的武力稍嫌不足，若能善用沙摩可等武力高的武將便可安心。



在舞台6，一開始就會在29國出現的夢洲，設法拉攏他。



在孫權的孩子中，最早出現的即孫登，魅力80，可是，

本舞台後半段的吳國必須任用能幹的在野武將較好

舞台5及6的吳國弱點，即武力高的武將太少，不管那一個舞台，武力超過90的武將只有甘寧一人，這樣千萬別接受敵人的挑逗。

想打開這種局面，最好是向魏或蜀收買武力高的武將，這是唯一的好方法。

然而此遊戲各武將的設定有緣分的資料，（但在遊戲中不能看到這些武將的資料）從值看來，當忠誠度到了100的時候，此時武將不易被收買，事先就有的程式設定。（以吳而言，魏國武將最難收買）

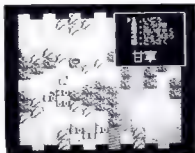
對於這種這種狀況要稍予以緩和，最好多留心錢用在野的武將，如果收買成功，可助一臂之力。

★王双（武力89） 楓州出身，一心有到魏國服務的固執想法。

★沙摩可（武力83） 益州的蠻族出身。

★姜維（武力91、知力94、魅力88） 益州出身，是孔明的繼承者，收買到他有很大的益處。

★孫登（魅力80）、孫和（魅力79）、孫亮（魅力86） 這些武將和孫權有血緣關係，雖然武力、智商沒有超出其他的武將，但是魅力高是最大的優點。



開始向魏進攻，先攻下第19國，再攻第16國徐州，先鋒由甘寧擔任。

相反和蜀同盟再將魏國平分，比例

$$\frac{5.5}{5.5+2.5} : \frac{4.5}{4.5+2.5} : \frac{2+2.5}{2+2.5}$$

這種情況。

所以後者對蜀國有利，但總比用6：4的比例受魏國的壓迫和威脅來得好，所以不要把潛在的同盟國消滅，和蜀結盟，展開共同戰線才上策。

不戰而勝的妙法

具體而言，如何攻擊魏國比較好，尚沒有定論。

雖然我們吳國有不少的勇將，但武力值超過90的只有甘寧一人而已，似乎嫌少了些，如此一來和魏國的曹彰（武力92）、徐晃（武力92）、張遼（武力91）、張郃（武力90）、毋丘儉（武力90）等進行戰闘，不可否認是絕無勝利的希望。

所以我認為，對荆州的第20國要

和蜀採取積極的共同作戰，慢慢將魏國勢力削弱。

至於在我國首都，東部附近方面，因無法依靠援軍，所以要慎重計畫作戰的方式。

武力的不足是未得已的，但是需要把甘寧（武力92）、周泰（武力85）、凌統（武力83）、朱桓（武力82）等5個強將集中在一起，使成為武裝度100、訓練度100，以及為了補充預備軍隊也包括在內，準備了8、10萬的軍隊裝備，有了這些萬全的準備，要得勝並非難事。

在戰場上的行動避免採用速攻的方法，而盡量採用不使士兵受損的方式。

所以用這種戰略得新國，加強守衛，相信將來有一天可以有實力壓制魏國，相信到時陸下的威名可以震盪全天下了。

軍	將	武將名	活用的重點
5	10	太許緒	統率了兩百名 子弟 給敵將的馬去咬
		龐德	機變活用「虎」字 如計略 爲神恩惠 而 助了聲望(在赤壁戰)
5	17.12	曹彰	
6	18	太張遼	懂得的戰況上就立刻表 示意見(在「白河津」)
6	10	鄧艾	正敵的弱點，武將才參 出
5	17.10	鄒玄	通入「間諜情報」武力 大勢傾倒，所以以武將 爲首
6	10.6	太徐晃	武將的活用「神機」疑 此招的機變(在襄陽戰)
6	6	曹叅	

才行

舞台5是二國時代的局面。因三強都有優良的武將，所以可用兼略改變戰況，因此必須仔細研究戰略。

全面的決戰

● 攻打劉備，且對孫權進行



15、20國安定之後，再封滅劉備，最後到孫權滅蜀——在舞台6也是以先攻劉備為合理的順序，因為6也是國勢力很平均，所以和敵國鄰近的國家，需要駐紮充分的兵力，因為孫權的軍隊靠不住，必須靠自己的力量來擺脫困境，作戰方針即利用和劉備領土相鄰的12國為基地，向第29國進攻，但從13國攻打30國，



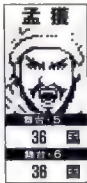
此時，以大兵力來威脅敵人並迫其降伏的這種計略最好捨棄不用，因為這樣反而浪費時間，還是腳踏實地進攻敵國吧！

或從20國攻打29、31國，只要能攻下29或31國對將來都有很大的助益。至於重要的差錯在序盤中便會在漢中出現，要特別注意。要認真鑽研。

舞台5～舞台6

攻略重點和注目武將活用法

終於進入三國時代，在本單元登場的只有曹操和孟獲而已，曹操剛好能像劉備、孫權用同樣的攻略方法，確實擴大領土，但孟獲最好用奇妙的攻守方式來擾亂列強。



●君主親自出征的長期戰！

此武將好像出生在不合乎自己的時代中，所以在三國時代想擴大勢力非常困難，何況以一個君主最難有的魅力、知力低，想要錄用武將，不太容易。因此最重要的一點，是別讓自己軍隊的武將被收買，確實提高他們的忠誠度。

如斯戰力完備後，對於守備較弱的35國，也許可揀攻勢未竟取，但敵人是大名鼎鼎劉備的軍隊，應以慎重的方式進攻，別用玉石俱焚的家方法，否則人死了，就沒有任何希望。

在舞台6中，自己和周圍國家的情況都沒有改變，所以要開展局面極困難。在此介紹一個不同的戰略

舞台	國	武將名	活用的重點
5、6	36	孟優	武力戰術對人物、確實證活提高兵力、如此一來，夜守皆可用
		阿魯曠	
		總門	武力勇猛、魅力比其地武將略高、要設定目標、設法教育人才
		高定	
		朵思王	綜合力量凌於總門、貴族內政問題

物質武力相當高的武將，便會大幅擡高武將的忠誠度，且任用爲太守。如果覺得太麻煩，就提拔樞門爲太守，而君主本身親率軍隊，向敵國進攻。此時必須有長期作戰的心理準備才行，且要把總動力提到最高（6 用訓練），並採取打帶跑的策略。做爲基本方針，如果在 6 或 12 月間進攻，會產生爲長期戰，到下一個月受太守的魅力影響，收入會有很大的改善。



舞台5的蜀國到處充滿危機！所以與吳國締結同盟是最優先的課題。



魏國領土的西部，以漢中、涪州而言，有多處比蜀29國，是最初攻擊的目標。圖中是趙雲的一騎討打。

劉備 向魏開始進攻
孔明 依我推算，吳國的魯肅一定
會同意我的做法，同盟必然成功。

◆若想挽回劣勢

做為蜀國的近衛者就按照歷史
路線同盟，無論如何一定妥當和吳國
締結同盟，締結同盟可以迴
避同時進行兩線作戰的危機，
而立即向魏國進攻，目標
是第11國，司州以西。先攻
占魏國領土的一半，以挽回
蜀國的頹勢。

要盡快得到手，但
陸遜 我認為，關羽所鎮守的荊州

孫權 吳、蜀聯手方能匹敵魏
孫權 蜀國派人來想本國締結同盟
大家意見如何？

嗎，

吳、蜀的方式是最理想的。
孫權 原來如此。對於魏國，要蜀
與聯合才能抵擋 是這麼想的

成我受到挾擊的處境才好。
孔明 說的甚是。立刻派使者到吳
國去吧！
(馬路聲)

魯肅 我也認為不須要。
魯肅 不可以。如果只顧眼前的利
益，不久的將來就會誤了大局。絕
對不能讓魏的力量繼續膨脹，假使
我們對魏國見死不救，相信魏國攻
滅蜀國之後，其下一步就是要併吞
我吳國，對魏國而言，以各個擊破
吳、蜀的方式是最理想的。

劉備 這種方式好比松、竹、梅的
分級方式。那麼我就採用梅好了。
梅如果是下策時，我就躲在蜀國等
待時機的來臨。
(孔明慌張地)

孔明 報、報告：。那只是姑且的
論調而已，於此不能猶豫不決。還
是採取蜀、吳同盟的上策才好。

關羽 (正巧也在蜀的宮廷裡)

以我鎮守荊州的立場而言，和那一
國締結同盟我沒意見，但是不要違

戰鬥研究

(三國時代篇)



雖然是天下二分，魏國的力量卻遠勝過其兩大陣敵
因此蜀國和吳國，應好先締結同盟，抵抗魏國的侵犯，以
及趁早把魏國的前線國家予以攻垮

劉備 蜀國的基本方針只有一個
孔明 報告主公，時代終於進入一
國軍力的局面。北有魏、東有吳，
而另一邊就是魏蜀國
劉備 先生，不要講太多大道理，
快替我想出個妙計吧。常此下去，
國力仍不敵魏的蜀國就會被逼得喘
不過氣。
孔明 目前能想到的策略有3個
下策就是固守蜀地，直到兵馬準備
充分數止，暫時不要有抗戰的行為
中策就是利用與魏結盟來攻滅吳
上策則是蜀、吳同盟共同迎擊強
大的魏國。

魏、蜀在益州北部進行激烈的戰爭，吳却想得到漁翁之利

孔明 劉備



孫權





蜀軍攻魏南陽第一戰。當時吳懿與黃權相見，一切只靠將領的判斷與戰術。

（用小孩子的口氣）從今天開始我是富翁了！
張飛 什麼，
魏延 既然如此，我只好攻擊你了，（張飛過來）
張部 戰爭是要動腦筋的。
（憤怒的張飛雖然終於打敗魏延，可是由於戰爭消耗太多兵力，不得已向後方退却，未到孔明之前如費家之大）
張飛 抱歉！魏延會背叛，我竟未察覺到。

孔明 吃了敗仗，難免會有所損失，凡事要多方面觀察才好。隨時有可能背叛的魏延，與其把他留在自己的陣營，不如趁早放他走。我們可以說除去了心腹之患。
孫權 靜觀魏蜀之戰
陸遜 聽說在益州，魏、蜀兩軍發生激烈的衝突。
呂蒙 太好了，我們可以趁機解除同盟攻打荊州。荊州是個好地方，物產豐富，地廣人稠。
陸遜 可是那個頑固的老頭始終不肯點頭。
魯肅 小子啊！你說我是頑固的老頭，我也知道蜀國兩國首先要一決雌雄，但是跟其它兩國比較起來，我國在人才方面仍嫌不足，所以先讓他們競爭虎爭一番，直到他們疲憊不堪時，或許就是揮兵失去大半領土的時候，我們再乘機同盟攻擊荊州，這是我的想法。
陸遜 報告，我收回剛才所說的話

孔明 魯肅雖為人仁慈，但敵人就是敵人。將來要和吳國一決雌雄時，我國最重要的王牌就是荊州的關羽。那麼這種場面，何不交給趙雲或張飛去處理。為什麼要派我到沒有戰爭的荊州去（大發雷霆）。孔明 不久，必會和吳國一決雌雄，請關羽多忍耐並多儲備兵力吧！

◆先見之明

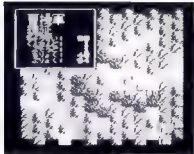
無論如何或戰、或議，當雙方勢力弱，勢必會交戰。要像前面魯肅所言，以這種政治眼光來研究對策，才是「一國之志」。趙雲三國志II的進教有：內心一定要有的連環的長期戰略！

對備

王牌就是關羽陣營

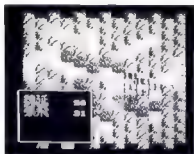
魯叔叔還不懂是我們的財產，對不對？
魯肅 對你這種先拍後衷的態度我可真不敢恭維。

趙雲 事到如今，只有挑戰了！
（趙雲所率領的軍隊如怒潮般開始進攻向第29國的魏軍。對於羌族魏國勇將的夏侯，趙雲心中常躊躇著是否適合向夏侯挑戰。然而訓練、武裝已高達100，並且本身武力達99，而夏侯只是90，應該能想到這點。）
趙雲 首先讓趙雲充分準備好訓練、武裝後，再進攻第29國趙雲 遵命！



魏延飛攻擊第30國！但由有反骨之相的魏延陪伴，後果令人擔憂。

趙雲 可是，萬一輸了，趙雲 勝敗乃兵家常事，噢！夏侯已再戰了。
（趙雲險勝夏侯，結果第29國轉而易舉地成為蜀國領土。孔明 得勝了，要客氣地對待夏侯，以迎接他對我的陣營來。張飛 糟糕，被趙雲搶先一步，為什麼把我留在這裡，我也想上戰場作戰。
關羽 老弟，你只要按照導師孔明



魏延，夏侯。憤怒的魏延將夏侯的魏延又捉了回來，但我方兵力消耗太多，只好退却。

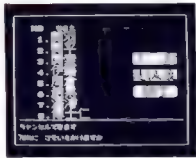
◆反骨之相

在前面的舞台中，被認為最危險的武將是趙雲，即使他高達100，也可能會接受敵人的收買，而背叛自己的主君。孔明曾說過：趙雲有反骨之相，所以儘可能地利用反骨相的人去爭奪多多的士兵，而讓其做為一討討打的戰鬥要員。

張飛 喂！張部，出來接受我的挑戰吧！
張部 我才不會直接向一個只會打仗而沒腦筋的猛張飛作戰。不如設法，掙角錢送過來幫我做工作。
魏延 哇，這麼多的錢，好，我決定了。

的指令去做就行了。
孔明 那裡，為了張飛我早就準備好第30國這個禮物了。
張飛 真不愧是我軍師所言。魏延，我們走吧！
魏延 啊！神氣什麼。

想增強兵力，打勝戰爭，增加領地，首先要鞏固國家。在此——介紹主要指令的重點。



在本國方面，司馬相如的奏疏，力主「以威約之，以信合之」，即看到敵人武將的忠誠度及战斗力。

品牌、技术、服务、品质

經常查對資料是基本

能控制情報，就能控制全局
所以情報指令極為重要，必須能
够隨意控制情報

要觀察他國情報時，最好一次查看多個國家的情報，一口氣將所有情報記錄下來，如此可節省行動步驟，產生是否有所改變的疑問時

要節約才好。

兵種的核對也要認真進行，若敵國兵種匯之，就可進行H E X戰等，有時光用兵種攻擊也能獲勝。要仔細調查，防止戰力的浪費。核對武裝時，先觀察所有的武將，是屬於武力型、智略型還是魅力型等之後再定下戰略，利用人事的錄用及計能的 偽書 指令，把對方的武將一覽表呈現出來，就可依忠誠度、能力和價值由高到低的順序或士兵數由多到少的次序來了解武將。核對後再予取消，可節約指令人次，極為便利。同時，挖角時也要活用，盡量能將過熟、野心、相性備一併考慮在內。

然而，武將少的國家，利用結盟以收集情報，活用武將也是較為合理的方法。

— 國際、共同、發展、進步、健康、和諧 —

盡可能多結同盟，但不可過於依賴信任！

外交和內政同爲極重要的指令，

要牢牢把握，並應用在戰略上。

信用度是表示外交「挖角」的效果，也會影響武將忠誠度下降的速度，因此令高命好，故要努力提高信用度。關於敵對心，稍高一點也不



鄭州有許多使者通過，因此劉備不論與袁紹或
與呂權結盟都可，以援為一用也。

必做無謂的擔心，但要注意防衛的兵力。

外交只能從本國（君主所在地）來進行，所以將魅力高的武將以外交要員的身份集中在君主身邊，有利於外交政策推行。

固然同盟使兩國之間相結合，但不可過分相信。若兩國兵力相懸懸殊，或兵糧異常稀少，即使是盟國也會採取武力攻擊。尤其是野心大的君主，要特別注意。要留下防衛的兵力才好。

又，光是利用共同軍攻擊，也是極危險的事。因為共同軍不一定會出現，而且有臨陣倒戈的危險。本國受到共同作戰或有要求援兵的請

此時，就算是士兵數爲0的武將也都要派出。此時，即使能力值低也無所謂，因爲戰利品的分配和信用度的值都是靠武將數來決定。實際上，只要到了戰場上，即使按兵不動，信用度也會上升，且得到戰利品。

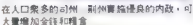
在國土之內如有他國的使者往來頻繁時，就算對方是邊境國也要結盟。雖然在戰略上沒有多大用處，但光是讓使者通過，就可提高信用。盟國很多也不會出問題，因為在攻擊之前背棄盟約並不會降低信用度。

至於贈物方面，除了減低敵對心之外，別無用處。即使送再多的錢給對方，也無法保證對方不攻擊，又、婚姻政策在此也不鼓勵，除非是受大國會迫，不得不然。否則將來只會成書檣大的絆腳石罷了。

調經、治本、種子、固胎

內政是勢力擴大的重要因素。所

內政是勢力擴大的重要因素。所以不好好施行內政，而想統一中國，無異是做白日夢。內政從遊戲一開始便是重要指令，要好好把握以順序而言，治水在三國志Ⅱ中，算是在內政指令中最不重要的了；因此通常都是在最後才



此情況，要趕緊攻取收入豐饒的國家，在此從事生產，立下戰跡才是聰明的辦法。

指令也可以加於獲敵武將之上，所以這一個武將連續做很多次，不如讓多數武將一起實行來得更有效率。所以若有五六十個無用處的武將，就讓他們一起去做吧。

臨時徵收除非不得已，否則絕不可實行，要不然日後想恢復在外交及財務極重要的信用度時，會相當困難。此點要銘記在心。

米賣賣、名馬、被服

軍糧行情和商人有否
每個月都要查驗一次

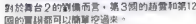
商人不一定每次都出現，所以最好能培養出一次大量交易買賣的習慣。

賈實貴者，只要能在不影響常備兵糧的範圍之內交易，便可獲利。尤其是邊境窮困的國家，可用此來累積財富。這就如同股票買賣一般，若勉強投資反而會導致嚴重損失，武器倒便宜，武將手上即沒邊沒有兵，為預防日後士兵數增加，一口氣多買一些。

重用、擢舉、任命、解任、委任、調任

首先重用武力高的武將

要持著有武將才會有君主存在的觀念。對人事方面要全力以赴。軍師的智慧在95前後，武將武力在80以上者有5人以上，是最理想的組合。要經常注意武力高的武將的忠誠度高低。若將許多士兵交給



首先重用武力高的武將，迅速挖角！

一個武將，而他又被別人挖走了，
可就人財兩失啦！

有個武將挖角，總是有危險及代價的，所以一旦認定優秀，值得挖角的武將，就立即集中全力去做，同時也要觀察相性值來選擇武將。

至於具體的變局去，在野的武將只要派個武將送一封信去也就可謂來了。在野武將曾在固定的年代及處所出現，所以每年一月最好仔細搜索，而在野武將也許下個月就實有所改變，他在本月內就離京有行動，至於他國武將，也可寄信試探他的反應。若是極欲招攬實力高的武將，最常用的是派人送名馬給他，最後手段才是使用君主才能用的三顧之禮。光是用金銀引

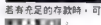
講，不見得有效。

若只是想滅人數而已，倒不如直接派兵攻打該國，反而可較快取得。在進攻他國時若直接打敗或殺死敵方主帥（或君主），其下的武將便會全部落網。

如此一來，連武將轄下的士兵也會跟著投靠過來。捕獲敵方的使者或挖角時亦同。

爲提高忠誠度，要有適度的獎賞。以武力高的武將優先。若領地較多，先讓武將分散，再各別由各地太守予以獎賞，如此可更有效率地提高忠誠度。至於要找提高到高知力的特殊書籍，由於需要花費許多時間，所以等事情穩定後再來做。

要任命太守時，對武將的魅力要特別注意。魅力低的話，部下武將的忠誠度便不易提高。又，要委任管理領土時，等各項資料安定後再做。同時，幾個月就要核對一次。



計略

雖然危險，且須付出極大的代價，但成功的喜悅也很大

想用計略一定要魅力、智力高的軍師和武將相配合。同時，國政不允許時也不易進行。這也是本遊戲讓人感到微妙之處，必須善加利用。在進行計略之前，必須謹記計略必伴有危險成分，有時開始施行



圖台6第29關太守韓延德中了驅虎之計而逃反。所以信用度低的太守要注意。

的計略反而會提高敵對心，或使辛苦建立的信用度下降，所以必須極小心運用。

進行埋伏之毒時，一定要把忠誠度100的武將2到3人一起送過去。目標是武將多的國家，因為敵方武將人數太少時，便沒有充分的人次來執行、登用的命令，那麼此計便不易成功。

一旦被錢用，由於對敵人的忠誠度低，故不會派太多士兵給你。所以在戰力方面得不到太大的好處，却可在敵人領土上宣傳對方的壞話，讓敵人的忠誠度下降。當對方統率混亂時，配合利用「偽書」、「作戰的計略」以及挖角的方法，不斷

地進行，可得到更大的效果。

位置在重要戰略的敵人領土，可使用「驅虎之計」。成功的話，可使敵人勢力受極大的損傷。而獨立後就可以予以挖角。

二虎之計，是使敵國之間相互殘殺。而敵人在戰鬥時，可提高敵對心。但是不看各國的情勢就亂用，是很難成功的。所以要事先利用情報。

想把敵人直系血統中的武將納為己有時，用敵中作敵是最好的方法。例如劉備，便是利用此法得到馬超的。

若要先降低忠誠度的必要場合時，先鎖定目標，徹底送出偽書。又、義理、野心值也要考慮在內，才能較成功。計略雖不是正面的戰開法，但光用武力是無法統一中國的。

軍事

訓練度、武裝度要求最大來進行

雖有極優秀的武將，若無士兵，也是英雄無用武之地。所以對武力高的武將，須配以最強最優秀的士兵。

首先，為增加士兵數，要行徵兵，最好一次大量徵兵。同時，對本



更新的主力部隊的訓練度 武裝度 士兵數 敵軍原程度時，可安心進行戰爭。

國人的經濟狀況也要考慮，戰爭爆發時，若無糧食、金錢，便會後繼無援。部隊的戰力是靠訓練度(防禦力)和武裝度(移動力)來決定。因此兩種數值要盡量提高為100，在H.E.X戰時善展現效果。進行訓練時，武將的武力愈高愈好，若能力僅低的話，讓多數武將同時做，也可勉強收到效果。所以發現沒有武力的武將，就用集中訓練的方式來有效利用吧。

與鄰國兵力差3倍以上時，就必須考慮增強守衛的兵力以減少敵方來攻的機會。但守衛並不一定要提高訓練度和武裝度，因為鄰國只看士兵數來決定是否進攻而已。

移動

國土增加後要適材適所來進行

此指令是附屬國增加時使用。若有土地肥沃的領土時，就派國內的智將至此，在內政方面多努力，謀求收入增加。派智力高的武將到所屬領地去觀察，也可以提高收入。若是最新線的國家，可先派5名最強的武將過去，等兵力增加後再進攻。若想徹底防衛前線國，就算是能力僅低的武將，只要集合數名，帶領最大數量的士兵，也能擋阻攻勢。



圖台6第13關不是靠實力，而是靠來守衛。

第2部

新君主登場！

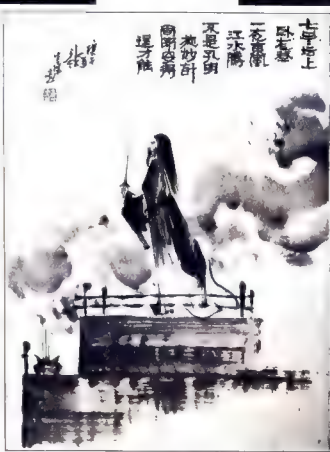
孫權▶



字仲謀，孫堅的次子，孫權的弟弟。得到衆多人才的輔佐，控制了江東一帶。赤壁之戰後曹操大敗，並攻破夷陵的銅壁，內外稱爲安定，建立了最高的政權。

是「三國志」中最受人們歡迎的新君主。打敗了列強，統一了中國，想要創造新的「三國志」的世界。在「三國志」，一開始就可以得到像孫權這樣的部下，將來進行戰國。

三國志II



三國志名場面集

孔明呼風

眼看著赤壁之戰就要開始，諸葛孔明，一聲令下，

少一星，

依命門，

天書的傳授，

孔明，

東南風，

自戰前，

天地的深夜，

終於在軍中的旗幟，

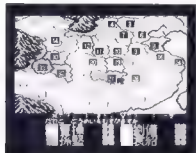
被吹去，

而西北風，

無情地，

吹向不勝自負的孔明，

這就是可怕的孔明。



雖然君主的武力是100，可惜武將只有2人，所以先要與鄰國交好結盟

兵埋伏著，要注意
攻下劉繇，得到太史慈以後，暫時努力充實國力。南邊的交州、揚州是個從未被人攻略的地方，調較普通的武將過去，就可把此做為生產國，成為擴大勢力的幕基。
擴展國土後，人才不足的情況當然會出現，所以要認真地搜索人才、任用人才，事實上，挖角並不容易，因為每位君主都不願武力高

的武將被挖走，因此經常會以獎賞來提高忠誠度。可利用偽書來挑撥君主和武將之間的關係，使其分裂。但要使用此方法時，我方一定要有智力高的武將是為先決條件。得到交州、揚州之後，就要開始計劃如何攻下眼中釘孫堅，因為敵人對於軍備做了充分的準備，所以我方要派出武力80以上的武將5人，再由武力最高的武將率領，且要有長期戰的覺悟來進行戰爭。此外，在戰爭之前要不斷利用計策，降低敵人武將的忠誠度。
打下孫堅後，下一個目標是董卓，曹操、前進可謂極為艱難，幸好已經控制南方，國力應該不會有問題。如果趁機擴大中央稱霸中原，並非難事，但千萬不可粗心大意，一定要胆大心細地進行攻略才好。那麼統一中國就不是夢想了。

如何設定新君主和部下武將?

新君主和部下的設定

新君主的身型有12個種類，可是在超級三國志II，各能率領武將1個。如果新君主是武力型，那麼部下是智力型的可能性很高，但並不是一定會造成相反的搭檔。又部下武將已經準備好60種名稱，一定要設定自己感到滿意的程度才可以，因為這是屬於自己的分身。

若年武力型(男)



若年知力型(女)



南方征服型

從荊州南部來控制南方充實國力(舞台1)



打倒董卓，想要得到中國，就在各地英雄好漢摩拳擦掌，虎視眈眈之際，荊州南部的國家，第23國有

位壯志凌雲的年輕人挺身而出。這個人名叫信長(本文作者之個人喜好，具有匹敵呂布的武力100，帶著唯一部下楊堅(稱文帝)，和各國締結同盟，也和第21國的孫權，第19國的黃術締結同盟。洵除了大國的威脅之後，便到處找尋人才。荊州一帶人才眾多，考慮到未來的事情，必須積極掌握人才才好。部下楊堅的智力和魅力都很高，所以任用為內政部長極為可靠的武將。在乙第23國非常活躍。當

武將的人數達到某種程度，同時也能發揮更多的指令後，就可利用徵兵的方式來充實兵力，一方面配合士兵人數，大量調置武器。當兵力充實後，目標要指向武力高的大史慈和劉繇，所以要把主力移到22國東。武將的忠誠度、兵士的訓練度、武裝度達到最高時再進攻，就能以最少的犧牲攻下。因為一定要渡河進軍，所以機動力必須提高到6才可以。城邊附近的森林裡也許有士

「超級三國志II」
部下武將登場!!

依模式別・新君主及部下武將
用最理想的選擇來進行攻略

李 成

かこう(家康)



知力 武力 魅力

64 82 90

知力 武力 魅力

90 75 85

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

強國隣接型

利用共同作戰和確保自己的基本(舞台1)

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

楊 玄

こうしゅう(光秀)



知力 武力 魅力

72 80 88

知力 武力 魅力

80 75 90

弱小國隣接型

首先以魅力高的君主來挖掘武將(舞台1)



25國的虛弱先專心地挖角，也搜尋在野的武將
哦「武力80的幸實」

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

被藝術所挾住的17國新君主
和大國都接首先要做的就是締結
同盟，家康的處境乃是周圍被圍攻

武力100的女大學生 明美入主洛陽城

現代女性，成為新君主轉入「三國志II」的世界，情況會變得如何？
 本章對這永遠的疑問
 (一) 挑戰，邊進行必勝
 法邊進行解說……

寫洛陽城的風光。

自認為參謀型的春美，雖沒有什麼力量，但頭腦卻特別的發達。個差值(一)有86，所以在涼州是屬於天才和秀才人物。

長時間住在涼州，受砂石塵埃吹蝕，使我的肌膚乾燥而粗糙，一心一意想當上班族女郎的明美，受到春美的唆使而舉兵起來。

明美 從此以後我們該怎麼辦？(把笨重的青龍刀輕輕地玩弄著，明美不安地質問)。

春美 事情很簡單。向東前進，馬

あけみ(明美)



知力 武力 魅力
65 100 80

しゅん めい
春 美



知力 武力 魅力
86 62 84

+

★ 力大無窮的明美和鬼靈精的春美

明美 大家好，我就是全各武將聞風喪胆的明美。可是我也有煩惱，因為我的力量天生就強大，不須做任何努力就能達武力100。所以所有的男性都不敢接近我，雖然我也很想像普通女性當上班族辦公，可是他國經常派人來和我接觸，要維護我當將軍。

春美 明美，妳不要自尋煩惱，任你如何煩惱妳的力量也不會減弱。我們乾脆在此舉兵占領洛陽城，遊

對於突然出現的女將軍，馬騰嚇得魂不附體——看到了寫有明美兩個字的旗子，對情況了解的馬騰自言自語，哦！那就是涼州的明美將軍。

馬騰問道：馬騰向站在旁邊的兒子馬超問道：馬騰 孩子！你能勝過她嗎？馬超 哼！不管是明美還是暗美，難得得武術，但終究是個弱女子。我馬超要把她志捉過來！

嘿！馬超快速奔過來，明美看了禁不住說好帥的兒子。將軍馬超用全力砍下的蛇鋒蘭地推開的明美，暴跳如雷地說：太討厭了！竟用這種態度對待弱女子。

馬超還來不及鬆開就被活捉。春美一直看著馬超自言自語地說著：決定了，我要這個人當我的丈夫。經過明美的奮戰使馬騰一家族向鄰國逃走。可是，不甘心的是明美，

★ 愛能超越大陸

明美 我的老公呢？

春美 嗯 除了馬超以外，還有其他美男子。(設法輝煌幽州(3國)的趙雲、楊州(24國)的周瑜都長得極帥 如果你偏愛毛茸茸的樣子，還有關羽)

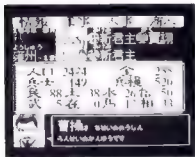
明美 我討厭有鬍子的人(邊說邊翻看春美所交給她的武將寫真集)



涼州的內亂出現，但強女「明美」，受到鬼靈精的春美的唆使而舉兵，把馬騰、馬超父子攻打得落花流水。



到底是受到偷襲還是被明美的美色沖昏了頭，大名鼎鼎的馬超與之單挑，竟然會敗在她的手下。



如計略、外交等「麻煩」的事情都交給他負責，賈誼就此被任命為軍師！

賈誼（被明美養得有點慌亂）
吧，總之，主公的戰略是找尋帥男來作戰，可是其他君主未有過這種想法。
明美 但是其他的人都是男性，君臣在你一言我一語的交談中，來了一位外交使節。原來是曹操向她聯姻。為什麼，雖然明美流露出困惑的表情，其實內心感到無比

明美 豈有此理！曹操以為我是變態的同性戀者嗎，
賈誼 我想，曹操大概還不知道妳是位年輕的女性吧！
春美 太過分了！難道女性不能當君主嗎，這根本就是性別歧視！
內心極為不悅的春美趕緊向馬超、賈誼使了眼色。
馬超 不要這麼調嘛。生氣時的妳，表情更美了。
春美 真的，
馬超 當然是真的。我就是被妳的這種表情所吸引才加入明美軍的陣營。
本來被活捉的馬超，心中這麼

明美 我不喜歡這種人，臉色這麼蒼白。
明美 一直不肯收容，但春美力勸她要收他為自己的部下。
春美（用手指著被明美拒絕而垂頭喪氣的賈誼）他是很有才的。畢業於有名的東大的知識分子何兄 春美附帶說著，像計略、外交等麻煩的事情都交給他負責就可以了。
明美 那麼妳到底要什麼，
春美 我要和馬超沈浸在愛河之中，因為他笑時所露出的皓齒好迷人，當他的明美嘴中喃喃吟道：於是賈誼、文和當了明美的軍師。
明美 為什麼，
賈誼 愛可以超越大陸，要成為女將軍的軍師，也許要把我的觀念大大轉換一番才做得到。
明美 為什麼，
賈誼 是，連命。
明美軍終於退却
勢如破竹地席捲了11國、10國的明美軍，首次遇到勁敵，那是在洛陽城外，明美向曹操部下夏侯惇挑戰，打了10回合仍無法決定勝負，結果，雙方都受到很大的損傷，明美軍只好退到司州西部（11國）。
賈誼 妳的訓練，武裝已極端降低，所以也無法打敗武力值不如妳的夏侯惇。



就是你們也不能對敵，12國的李僅就敗在女將軍的手下，賈誼也被活捉過去了



為了找尋劍聖郎君，明美將軍所選上的是江森唯 美男子周郎

★ 臉色蒼白的賈誼當上軍師
為了愛而戰鬥，有這種浪漫加上追求使得義名分，入的勢力更強的明美軍，把在長安 12國的李僅一蹴攻垮，在這裡明美把自稱賈誼的臉色蒼白的知識分子活捉

★ 曹操的求婚
賈誼 愛可以超越大陸，要成為女將軍的軍師，也許要把我的觀念大大轉換一番才做得到。
明美 為什麼，
賈誼 是，連命。
明美軍終於退却
勢如破竹地席捲了11國、10國的明美軍，首次遇到勁敵，那是在洛陽城外，明美向曹操部下夏侯惇挑戰，打了10回合仍無法決定勝負，結果，雙方都受到很大的損傷，明美軍只好退到司州西部（11國）。
賈誼 妳的訓練，武裝已極端降低，所以也無法打敗武力值不如妳的夏侯惇。

★ 臉色蒼白的賈誼當上軍師
為了愛而戰鬥，有這種浪漫加上追求使得義名分，入的勢力更強的明美軍，把在長安 12國的李僅一蹴攻垮，在這裡明美把自稱賈誼的臉色蒼白的知識分子活捉

★ 曹操的求婚
賈誼 愛可以超越大陸，要成為女將軍的軍師，也許要把我的觀念大大轉換一番才做得到。
明美 為什麼，
賈誼 是，連命。
明美軍終於退却
勢如破竹地席捲了11國、10國的明美軍，首次遇到勁敵，那是在洛陽城外，明美向曹操部下夏侯惇挑戰，打了10回合仍無法決定勝負，結果，雙方都受到很大的損傷，明美軍只好退到司州西部（11國）。
賈誼 妳的訓練，武裝已極端降低，所以也無法打敗武力值不如妳的夏侯惇。

★ 臉色蒼白的賈誼當上軍師
為了愛而戰鬥，有這種浪漫加上追求使得義名分，入的勢力更強的明美軍，把在長安 12國的李僅一蹴攻垮，在這裡明美把自稱賈誼的臉色蒼白的知識分子活捉

★ 曹操的求婚
賈誼 愛可以超越大陸，要成為女將軍的軍師，也許要把我的觀念大大轉換一番才做得到。
明美 為什麼，
賈誼 是，連命。
明美軍終於退却
勢如破竹地席捲了11國、10國的明美軍，首次遇到勁敵，那是在洛陽城外，明美向曹操部下夏侯惇挑戰，打了10回合仍無法決定勝負，結果，雙方都受到很大的損傷，明美軍只好退到司州西部（11國）。
賈誼 妳的訓練，武裝已極端降低，所以也無法打敗武力值不如妳的夏侯惇。

★ 臉色蒼白的賈誼當上軍師
為了愛而戰鬥，有這種浪漫加上追求使得義名分，入的勢力更強的明美軍，把在長安 12國的李僅一蹴攻垮，在這裡明美把自稱賈誼的臉色蒼白的知識分子活捉

★ 曹操的求婚
賈誼 愛可以超越大陸，要成為女將軍的軍師，也許要把我的觀念大大轉換一番才做得到。
明美 為什麼，
賈誼 是，連命。
明美軍終於退却
勢如破竹地席捲了11國、10國的明美軍，首次遇到勁敵，那是在洛陽城外，明美向曹操部下夏侯惇挑戰，打了10回合仍無法決定勝負，結果，雙方都受到很大的損傷，明美軍只好退到司州西部（11國）。
賈誼 妳的訓練，武裝已極端降低，所以也無法打敗武力值不如妳的夏侯惇。

第3部

在戰場上求勝！



趙雲 字子龍，相繼從袁紹、公孫瓚之下投奔到劉備麾下，五虎將之一。在長坂坡之戰以及漢中攻取曹操軍時極為活躍，所以劉備曾謂子龍真是一身是膽也。

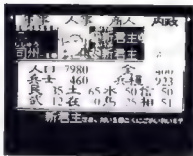
戰爭就是我的生命，不如說是『三國志II』的生命！外交以及計略，一切都是為了戰爭而做的。要運用那一種戰爭和布陣，HEX指令要如何運用是屬於戰爭勝負的分叉點。所以盡情享受HEX精華的長期戰，以及用多彩多姿的戰法取得勝利吧！

SUPER
三國志II

★ 邁向君主之道

被這麼一提醒，明美忽然頓悟，「抱歉，我已經感情用事，却造成大家的困擾。你就盡量指責我吧！」明美如此反省，沒有人會對她多加責備的。於是明美開始和商人進行武器買賣的交涉。

於是第二次單挑，總算捕獲了夏侯淵，明美堂堂地進入洛陽城。洛陽真不愧為皇都，商店節比鱗次，商品琳琅滿目。明美把賣到的財物買下所有的商品，仍繼續遨遊洛陽城，看不過去的寶物終於忍不住可遏地開口說話。

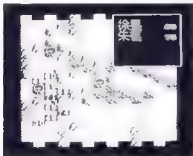


進入商品琳琅滿目的洛陽城。然而，此時的明美正朝王道邁進。

希望你好好反省。明美，實謝你真的這麼擔心我嗎？實謝（漲紅著臉，因為妳很美，而且……）。春美，哦，原來實謝心中在想明美，真是……。

明美，我明白，實謝。你如此關心我，我內心感到高興。我從此不再貪婪豪華富貴，認真地準備作戰。實謝，哦！那麼，明美，告訴所有的士兵，我輩今後為了統一中國，決定繼續奮戰，希望大家和我全力以赴。

明美終於朝向君主之道邁進一大步，而對自己所負的使命有了新的覺悟。明美身邊盡是問心無愧甘苦的弟兄們，以及忠心耿耿的實謝。所以明美的內心充滿了充實感。春美：這個結論，會不會過於勉強？馬超：這樣也好。實謝：既然我的意見通過了，我很高興。以後要更加地繼續支持妳。



突擊 要考慮使用的地方、時間以及對方的兵力，不可盲目地使用



如果敵人的城堡正在水邊，我方之主力部隊要安排在水上，並趁敵人在施展無效的火計之時，一齊攻擊

終於，要攻進敵國之內了，然攻擊要掌握住秘訣，並把損傷降到最低程度，且能得到最大的效果。得勝之後的守備兵力，也要計算在內。在戰間指令中，最注意的就是突擊，但只是盲目的突擊，也沒有什麼意思，最好想盡辦法，讓自己處在有利的條件之下。

突擊是當我軍軍糧減少，敵人戰力減弱或要殺出敵方部隊時才使用，此法固有其優點，但如果是處在戰力相當的情況下，此法只是純粹的消耗戰，最好避免之。因此，一定要選擇武力比自己低的武將或士兵人數比我方少的武將來進行。反之，對武力強的武將，最有效的策

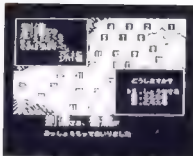
之效果，故要一思而行。首先，要明瞭的是——火計僅是一種輔助戰術的手段。火計要智力高的武將來使用，才比較容易成功，萬一風向改變，火將會燒到自己的身上，所以，此法猶如兩刃劍。又遇到陰雨，所放的火便會立即被撲滅，因此，就其確實的效果，不能寄予太大的期望，且要有嚴密的計算和智略來輔佐。

當敵方將領被逼得走投無路時，

攻擊

一齊、單獨、火計、突擊

基本是一齊攻擊，然而火計和突擊則須配合優越的判斷力與機智



戰爭時，一定要和與目標國接壤的國家結為同盟，並共同作戰，這一點不可忘記！

在戰前的外交雖然常令人焦頭爛額，但在打敗對手之後，一切的辛勞便都拋到九霄雲外了。在廣大的中原，沒有一個強大的國家不想稱霸中原，希望你能將強而有力的武將及士兵如手足般的靈活運用，便能統一中國的夢想得以實現。正如兵法所云：「知彼知己，百戰百勝」在進行戰間之前，先徹底的調查敵情，再想出萬全的對策。儘管如此，還是以人口多的地區為優先。有關火計的防禦對策，將軍要選擇智力高的武將；參戰之部隊則要挑選出忠誠度高的武將。如果

遭到自己人的陣前倒戈，是最划不來的。所以，武力極高但容易背叛的武將如呂布、張郃、魏延等，只好讓其成為補助人員以備用。當對手是強大的國家，而在雙方陣地間有空白地，就要採取誘敵作戰，讓普通的武將率領士兵移動到空白地，敵人就會上當攻過來，這樣一來，必使敵人的戰力分散。參與戰間的武將，士兵之訓練度、武裝度要設定在最高100，而機動力沒有達到6時，移動會消耗太多時間，且到城壁距離有多少，地形又如何，都要了解。軍糧的最低限度要能維持一個月，至於作為挖角用的金錢，要多準備些。

又為了安全起見，要向同盟國提出共同作戰的要求。

● HEX 指令的重點在此

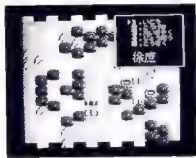
面臨戰間前的必須指令

222222

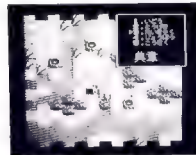
遭到自己人的陣前倒戈，是最划不來的。所以，武力極高但容易背叛的武將如呂布、張郃、魏延等，只好讓其成為補助人員以備用。

對戰爭的指令，總是希望能連續的輸入，然在操作之前，有關 HEX 戰之重點是否有全盤的了解，在這裡再把各指令的重點予以說明

當對手是強大的國家，而在雙方陣地間有空白地，就要採取誘敵作戰，讓普通的武將率領士兵移動到空白地，敵人就會上當攻過來，這樣一來，必使敵人的戰力分散。



這智力90以上的武將一人，在森林中進行的這種戰術，命名為——將補平伏兵陣



地點：(先過武關至白河關) 又名 H X E 畫面場外到關網——表認「這裡將是你的轉身之地」了

數比在 H X E 畫面出現的人數多時，那麼森林中必有敵方之伏兵。這時，知力未滿 90 的武將，絕對不可

特性，並靈活地移動。如果從情報中得知敵人的武將人數比在 H X E 畫面出現的人數多時，那麼森林中必有敵方之伏兵。這時，知力未滿 90 的武將，絕對不可

最大機動力須達到 6，伏兵的存在是最主要的重點

移動·退却

通常(移動)、誘導(移動)

靠近森林。萬一遇到伏兵之偷襲，使戰力大幅減退，豈不正中敵人之下懷。

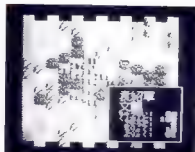
如果一定要經過森林，先使用誘導移動來找出伏兵的位置，再把敵

人予以殲滅。

誘導移動是把對方引進正在進行火計的 H X E 地區來，或許可以有

效地遠離敵人對攻擊目標之阻礙。又可以對鄰近森林的 H X E 區，進行在森林中伏兵的調查。因為在決定誘導移動的方向時，若 H X E 不會閃亮，就表示那兒沒有伏兵。只是這種方法得智力 90 以上的武將來進行才有效。一旦發覺沒有伏兵，就可以安心地派其他武將進入森林裡。

假設敵人的兵力很強大，且沒有智力 90 以上的武將時，我軍就要反害為主，而在森林中進行伏兵攻擊(但會變成長期戰)。要如何做呢？最好的應變措施是派一位訓練度、武裝度最高的武將，讓其率領大量的士兵進入森林當伏兵。這時，電腦這邊的敵軍武將會做出以為對自己有利判斷，而不斷接近，然後，我方之伏兵就可趁機削減其兵力。因為跨月的長期戰可在次月繼續增派武將幫助作戰。屆時再遣幾位武將進去，就可期待有利的戰



超級三國志 II 的共同軍、援軍之旗幟色彩和二國志 II 中不同，要注意

便會對我方武力強大的武將或主帥，採取火計的戰術性反撲，假定敵人的城池在水邊時，將軍或主力武將就要進入水中進行攻擊。火計在水中無法生效，而電腦側仍會不停地使用火計，因此就趁敵人行無效的策路過程中，不斷採取集中攻擊就可以了。

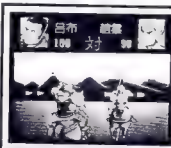
如果自己採用火計，風向和天氣要多加注意。同時，要務先留下可以以過渡的地方，畢竟被自己放的火燒死，是很不划算的。又對敵人的城鎮採取火計時，須考慮延燒的情況，不是會造成無法攻擊。所以，能不使用此法，就最好別用。若因不能使用火計而造成兵糧耗盡，即使得勝，會使日後的防守保衛，呈現危險的狀態。

假定自己被敵人包圍，可使用火計來做為防衛的手段。在燃燒的過程中，當然是不易撤出，故要利用順風之時，趕緊避難，以後再謀對策。

火計的施展極難，其效果更是不易掌握，一切就靠您在軍情方面所具備的優秀判斷力來予以運用。

最後，是屬於基本的注意事項，絕對不可攻擊幫助自己的共同軍。要注意旗幟的顏色與我軍是不相同的。如果不小心攻擊到共同軍，會被認為是出賣盟友，信用度將會大幅下降。

當然，那些小聰明的做法或有勇無謀作戰法，只會讓自己陷入困境，故一定要保持冷靜，才能做出正確的判斷，並隨時隨地謹慎作戰，步步為營。



超級三國志 II 特有的戰場感

華麗的一騎討打！

曾有一說，單挑是戰爭之花，故有不少武將，一上戰場，就想單挑。這是不可以。進入 H X E 戰之前，要把敵我的武將，先充分情報。如果敵陣中有武力相當高的武將時，不要讓我方勇猛善戰之武將配備太多士兵，或戰艦不慮其趨向出陣，改派他擔任後方工作。萬一戰爭保持不下，作為長期戰用之人員而予以保存下來也好。

超級寶物 ● 寶物

寶物	能使太守的智力上昇，君主的智力會到達100	孟德新書 孫子兵法卷 太平要術書	寶物	智力會上昇，忠誠度會到達100	行誼之書 獻通之書 王通之書 王制之制 破部之制 項羽之制 曹瞞王制
寶劍	太守的武力會上昇，君主的武力會到達100	黃龍之劍 倚天之劍 七星之劍	寶劍	武力會上昇，忠誠度會到達100	破部之制 項羽之制 曹瞞王制
美女	太守的魅力、忠誠度會上昇，君主的魅力和軍師的忠誠度會到達100	大喬 小喬 麗女	美女	魅力會上昇，忠誠度會到達100，和君主之間的相性會更加的接近	芙蓉姬 鄧氏 雲氏 鄧氏 弓腰姬 步花鳥 約禮
名馬	本國武將的武力會上昇	所風 萬馬 萬重	名馬	不會被敵人綁架	約禮
玉璽	君主的智力、武力、魅力和信用度會到達100，所有國內臣民的忠誠度會上昇	漢之玉璽	玉璽	君主的信用度和魅力會到達100	受傳的人或繼承人，在10個年內可以治世

◎寶物和超寶物大公開◎

在戰爭中有快感，並不止於把敵人的武將，一個接着一個納為部下之歸附而已。在無意間得到像玉璽般的寶物，將會感到更加的高興，至於能獲得什麼樣的寶物，就要靠運氣了，其中容易找到寶物的國家有如曹軍、曹操等國，但不論哪一個國家，都會有寶物出現的可能性，所以，聽天由命的來等寶物出現吧。（記：第10國是寶物出現最多之地）

上面是曾在「超級三國志II」出現的寶物之一覽表。因為超級寶物的威力相當大，故只要得到其中一項，絕對有非常大的效果。對於處在重要戰略位置上的太守，能賜予寶劍、美女或寶馬等，也許可以使原本居於劣勢的戰況一氣逆轉。至於普通的寶物，若能拿齊整套，至一個，將可使超級寶物出現的機率大大提高，如果真的到達這個階段，勝利在望了。

況出現。
希望短期決戰者，最好採取誘敵作戰。戰術上是先孤立敵軍主帥；一邊引誘敵人部隊，一邊與之戰開，再趁機偷襲敵方之主帥的作戰方式。只要將領導人消滅，士兵就會成鳥合之眾了。但負責奇襲的武將機動力須到達最大的6。
如果用這種方式，仍無法取勝，只好讓自己的部隊撤退，但要注意的是要移動到很遠的地方，才不會被敵人捉到。從太靠近敵人的地方撤退，被敵人捕捉之可能性會提高。這是屬於撤退時的應用措施，如果敵人的元帥是君主，而周圍又沒有自己的領土時，同時，自己也是處在決定性的勝利時刻，敵人的君主必定會逃到空白地。假定能逃到的空白地只有一處，那麼就先派一個人向唯一的空白地移動，敵人的君主將會無處可逃而被擒。
無論移動或撤退，其瞬息之間的正確判斷，將操縱一切的命運。

情報

忠誠度	武力	魅力	信用	智力
1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
1.1	1.1	1.1	1.1	1.1
1.2	1.2	1.2	1.2	1.2
1.3	1.3	1.3	1.3	1.3
1.4	1.4	1.4	1.4	1.4
1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
1.7	1.7	1.7	1.7	1.7
1.8	1.8	1.8	1.8	1.8
1.9	1.9	1.9	1.9	1.9
2.0	2.0	2.0	2.0	2.0

忠誠度、武裝度低的武將什麼可怕！

工作

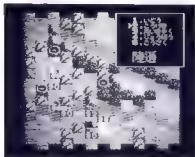


老天！呂布究竟要倒戈多少次！

要記下訓練度、武裝度和忠誠度。搜集敵人的情報，也是一種重要的戰略。觀看敵人的情報，不要僅看兵力，其部隊之訓練度、武裝度也要一起列入考慮。雖然兵力很多，但訓練不佳，又沒有武器配備的部隊，是會被敵人輕易地擊垮的。關於武將的忠誠度，也要仔細核對，並設法挖角。實際上，被挖角過來的武將，要立刻審查其忠誠度。搜集情報，是要花費金錢的，所以，要養成記下所查看的數值之習慣。

核對全部武將的忠誠度。如果挖角成功，敵人的部隊變成自己的部隊時，不管挖到什麼角色，一定會很得意。但千萬不可因此大意，也許新挖來的部下不久又會被他人拉攏過去，所以，不要過於安心。

進行挖角工作時，先利用情報來判斷敵人的武將，再仔細審核忠誠度。像呂布在同一戰場的戰爭中，就會反覆的背叛，所以，有關野望和義理也要仔細的來核對。至於忠誠度，不只敵方武將，連我方武將也要確實核對。要控制他方的武將，畢竟有很大的心力，且自己的武將在作戰時被他人挖走，將是得不償失。



通近較利於守勢的城池時，會有勇而武將奮出迎戰，就先驅驅直衝人吧！

如能靈活地運用長期戰，兵力的不利點，也能克服。

一切要按照計劃

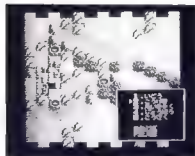
正如前面所說，長期戰一定要依照計劃來進行作戰。為了擊退敵人，要有戰開數月的心理準備。當然，充分的兵力和軍糧是不可或缺的。

而國土的安然建立，有賴衆多的

腳踏實地的攻擊

其次，是實際的戰開。如果面對的是強大兵力，在長期戰中，絕對不要採取直接攻向敵人城池，以硬碰硬的作戰法。且不論本軍有多麼高強的武將，一旦在大量的部隊包圍之下，受到攻擊，仍是一種很大的打擊。故儘量讓兵力的損失，控制到最低的程度，並腳踏實地進行攻擊吧！

對於佈滿敵部隊的城池，要保



當重要的城池中，只剩元帥的部隊時，便開始總攻擊。就連勇善戰的關羽也會陷入苦戰。

迎接長期戰！邁向勝利之道

立下戰略向強國挑戰，這就是戰爭策略的精華，吳國智將陸遜強調有計劃的長期戰是什麼，又何謂長期戰的二段作戰法。



只要有充分的兵力和兵糧的儲存，翌月的援軍部隊就能穩切立下各種預定的進度，對長期戰也就不必害怕了。

長期戰的推演

戰爭必須消耗大量的各種物資。所以，儘可能速戰速決，一方面可保存兵力、經濟，一方面擴張國土。如果是站在統一中國的廣大視點來看，會持這種想法是相當然耳。

失禮，各位。容我自我介紹一番，我姓陸，單名遜，字伯言。是現任吳國的大將軍。在夷陵之戰，年紀尚輕的我，官拜上將軍，面對蜀國的皇帝劉備，採取長期戰之戰略來迎接，結果，得到空前的大勝。因此，長期戰這個主題，像是特別為我而設。請各位電玩好手，聽我道來吧！

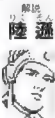
但如果你國家是處在初期時期，內政及武將的運用也要全力以赴。對外則一面與強國結同盟，一面確實攻取弱小國家，這才是兵家之道。然而，弱小國的存在是有限的，還早著面對強國，相信決戰是免不了的。

如果敵兵的數量超過我方進攻兵力的上限（武將5人、士兵5萬），要使戰爭轉向有利的方法有二種。第一是和同盟軍一起攻擊的共同作戰法，第二則是現在要說明的長期作戰法。

長期戰是指開戰超過30日，還無法決定勝負，持續到第二個月的這種戰爭。如果敵人想像中強，使戰爭不得不拖延到下個月的這種戰術，不能稱作是長期戰的戰術。

既優秀又英勇之武將，才能進行，這也可說是上等大國的戰略。進行長期戰之前的準備和普通戰爭沒有太大的差異。所不同的是要預先安排應援部隊中出陣的武將。至於決定用那一位武將，就憑各君主判斷而分配之。

持距離，再把自城中攻擊過來的敵人部隊，以圍剿方式予以個個擊破。如果敵方之守備兵力勝過我方時，一定會有好幾個敵人部隊，會朝向我方主帥攻來。利用這點，把攻過來的敵人部隊引誘到自己的陣內，再予以包圍、擊破。先把敵人的兵力減低到某種程度，再包圍敵人的太守，開始進行總攻擊。同時，我方部隊的士兵人數，也有了某些程度的消耗，只要能讓戰爭維持30日



解說
陸遜

知曉武將



呂布

指令是否操作成功，一切均賴武將之力。爲了使個性豐富的武將之能力能被善加利用，要把既是重點又顯得多彩多姿的資料牢牢把握。心中認爲可靠的武將，就要徹底的追蹤。

即可。至於已感到疲弊的部隊，翌月，派後援部隊來接替，讓其安全撤退。

同樣的，敵方也會有增援部隊前來呼應援助，這時，戰爭將猶如陷入泥沼之中而進退不得。這就要看君主是如何發揮他的威力。對每個月新出現的敵方之應援部隊，都給予擊破，並持續數月的截斷，獲得勝利時，請看有關敵方之情報，周圍的敵兵，也幾乎快潰不成軍。武



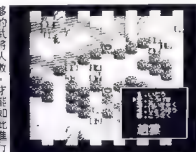
在長期戰術的重新編輯，把士兵集中在訓練度高的武將的手中，機動力就不會受影響。

最後，再介紹利用長期戰的另一種方法。

假定敵方君主的本國和其所有國（領地）鄰接，就要與其領地中的一國作戰，並慢慢的使其陷入長期戰。翌月，敵國如果派出應援部隊，就太好了。正好趁機進攻其他兵力薄弱的地區。

一方面維持長期戰，另一方面又對其他國發動攻勢；但這得要有一定的

將交班時，可以把握一度撤退的武將和留在國內的武將，再重新編制，讓士兵數回到100，然後，派至戰場。如操縱兵，會使機動力降低，但只要編成的武將之訓練度高，機動力就不會降落太多，仍可繼續戰鬥。用以上這些方法，就能持續進行長期戰。



够的武將人數，才能如此進行。如果順利的话，一次的戰爭可攻下2國。當周圍的國家的武將人數增加，而戰爭又陷於膠著狀態時，此戰法是突破包圍的好手段。

和強國進行長期戰，緊張感和刺激感不斷，但也充分的領略到戰爭中的個中滋味及累積經驗。不過，也因此吃到很多苦頭，一旦取得勝利時之興奮喜悅，更是難以形容。故爲自認是戰爭君主的君主，值得嘗試的方法。

敵國的領土和動向緊連接，而在長期戰的敵國由於不斷派出增援部隊，其他地方的防衛力就薄弱了。

張飛



張飛，心直口快，勇猛，但脾氣暴躁，深藏不露，是一位優秀的名將。

關羽



忠義的武將，因為於關羽的戰死，而決定了劉備的命運。

劉備



是「演義」中的主角之一，充滿魅力的一個悲劇英雄。

▼桃園結義

在征討伐黃巾賊的義勇兵時不期而遇，結果，在張飛家的桃園結為兄弟：大哥劉備，二弟關羽，三弟張飛，並立下誓非同日生，但願同日死之誓約。

名武將的系統一覽表

蜀君 劉備 的陣容

劉備的為人，極有德望，並有很大的魅力，所以，擁有相當多的武將、智將成其部下，且彼此之間能很團結的結合在一起。然在其生涯之中，却是以悲劇收場。其被認為是一個相當有人德的君主，頗得後世之推崇。

黃忠



黃忠又忠義的老將，對進攻蜀國及蜀山之戰極活躍。

208年

▼長坂橋之戰

荆州被曹操攻下，劉備只好逃入江陵。趙雲為了救劉備，長坂橋上，從後邊趕來，奮不顧身，奮戰208年，孫劉聯軍大敗曹操。

諸葛亮



和劉備的人，劉備方正式建立蜀國，有完整的組織，是蜀國中的幕僚。

徐庶



自稱是徐庶，上書請劉備，並向劉備介紹了諸葛亮。

207年

▼三顧茅廬

劉備為求賢，三顧茅廬，自請出山，連請三次，自請出山，連請三次，自請出山，連請三次。

關平



關羽的兒子，和關羽一起鎮守荆州，但被曹操所殺。

趙雲



是劉備的義子，具有虎虎之威，劉備對趙雲的信任和建立有極大貢獻。

201年

▼向荆州推進

擁有徐州，194年，平定呂布一戰後，初投曹操，然後，返回徐州，但被曹操攻得走投無路，只好投奔劉表，不久，又離開劉表，到荆州投奔劉表。

姜維



被認為是諸葛亮的接班人，是一位優秀的將領，不斷北伐，想復興蜀國，終未成功。

關興



關羽的兒子，父親去世後，繼承了父親的遺志，繼續北伐。

劉禪



劉備之子，蜀國的一個皇帝，和關羽結為兄弟，最後在蜀國滅亡的亡國之君。

218年

▼定軍山之戰

雖然在定軍山戰勝曹操，可是在荆州失去關羽，劉備成為蜀國，221年，因為攻孫權失敗，病歿於白帝城（223年）。

馬超



馬騰的兒子，入蜀時投奔劉備，活躍於關中。

龐統



水軍軍師的部下，運用其策略和謀略，幫助劉備取得蜀國。

214年

▼進攻蜀國，征服成都

劉備和孫權在爭戰中，劉備得到荆州南部（209年），劉備請求，劉備進入蜀國，却受到不合作的態度，一氣之下，終於征服成都。另一方面南征的曹操，也得到考慮中。

魏延



劉備守荆州及攻益州，具有功勞，諸葛亮死後，即率軍進。

名君及名武將的系統一覽表

魏君 曹操 的陣容

簡直是為亂世而出生的曹操，他的武勇及策略之妙無人能勝過他，而部下的武將在質量上都具優越的地位。後來很得到也大勢力的劉備和孫權，都受到曹操壓倒性的威脅。



夏侯淵

和夏侯惇同姓屬於曹軍的勇將，以奇襲聞名且是個神射手。



夏侯惇

夏侯一族的首領，雖然武勇，但和孫權聯姻時失去父親。



曹操

憑意志、智略、武力的綜合力量，在「三國志」中是最偉大的人物。

▼義勇軍的暴兵
20歲時就已經名震天下，立下赫赫汗馬功勞。而後曹軍失敗後而逃亡。並組成義勇軍向諸葛亮發出打倒曹操的檄文，結果得到袁紹、孫堅、公孫瓚的支持連兵潰陷。

200年

▼官渡之戰

打的是孫權軍和如紅的曹操軍，而曹操軍中卻打了一場以少勝多的官渡之戰。曹操在官渡中出現了一場以少勝多的官渡之戰。



關羽

原來是孫權的兄長，後來成為曹操的部將，是三國志中勇猛的第一。



徐晃

手持最精手的武器，在會戰中是曹操的勇將。

198年

▼和劉備聯合攻打呂布

和呂布失和後的劉備投奔曹操，曹操聯合打呂布，李勇的呂布終於被擒而處以殺刑。



典韋

是一個豪爽的猛將，曹操的得力助手，因中傷而亡。



郭嘉

忠實的名將，因他的早逝而使曹操失去了智將的作用。



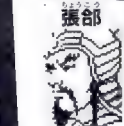
荀彧

曹操中用，他的謀略在官渡戰中發揮了重要的作用。

193年

▼進攻徐州

被任命為鎮東將軍，以徐州為根據地，大舉召攬智將，猛將，因立殺被殺者，憤怒之聲傳遍徐州，曹操布，曹操得止軍一籌，後來迎擊獻帝定都於許昌，從此掌握朝廷實權。



張郃

原來是曹操的部下，和劉備在長中進行攻防戰時被馬超，並在平定大敗馬超。



曹丕

曹操的兒子。即位後繼承其父，繼二國，結果劉備未造成即早逝。

220年

▼曹丕登上帝位

曹操在定軍山大敗，孫權得到徐州後，不久曹操即於王之位，然孫權對曹操自立為王之位，雖對文帝，而漢朝就此滅亡。



曹操

原來是曹操的知友，是在文城和關羽最後的勇將。

215年

▼平定漢中

控制西涼後，下一個目標就是漢中，打垮了張魯外後和孫權會戰和殺，曹操終於一併佔領上魏王寶座。



張遼

騎兵出身的名將，赤壁之戰後，在合走八百萬兵擊退曹操十萬大軍。

208年

▼赤壁之戰

劉表病歿後，曹操得到荆州，敗走的劉備和孫權締結同盟，由於諸葛亮的巧妙計略，演了一場舉世聞名的火燒連環船，曹操吃了大敗仗，狼狽地逃回許都。



司馬懿

和孔明關係不分上下的天才軍師，使蜀漢延壽國一清二白。

程普

190年

孫策

孫堅



孫堅時代駐在吳國的
最高指揮官，是魏將
蛇矛的能事。

▼成為征討董卓的先鋒
響應曹操的邀請而參加義勇
軍的孫策，在攻擊洛陽的先
鋒大顯身手，無意中在宮殿
旁得到玉璽，後來於攻擊則
州時戰死，由長子孫權繼承
江東並挽回勢力。



繼承父孫堅的遺志，
在江東舉兵，有江東
小霸王之稱。



孫子的侍衛，是曹操
討伐董卓的先鋒且非常
活躍，是個勇猛剛毅
的武將。

名君及名武將的系統一覽表

吳君 孫權 的陣容

善用優秀人才極有一套，所以運用人才方面無人能出其右。和曹操、劉備的戲劇性的人生比較起來，是稍顯於平實安定的存在，部下優秀將領的活躍，也在三國志裡留下功不可沒的戰跡和場面。

甘寧

208年

諸葛瑾

孫權



是吳國第一流的武
事名將，因被沙摩可
的箭射中而陣亡。

▼赤壁之戰
南方的曹操軍來到長江和孫
權軍對峙，受孔明及周瑜的
火燒連環船及舌計等
計略，而使揚揚得意的敗走。



孔明的兄長，早年和
蜀國進行外交時的人
才，為入世魯莽的功臣。



孫權的長子，能善加
利用人才，建立吳國
第一代皇帝。

198年

張紇

張昭

周瑜



得到周瑜的推薦，在
孫權、孫權時代完成
將領職務的功臣。



和孫權並稱「張、昭」
的名士，主要在內政
方面發揮才智。



孫權死後，孫權派出的
名將，在赤壁之戰
擊敗曹操。

▼向荊州進軍

已把勢力培養起來的孫權想
得到入將軍的地位，却受到
曹操的阻礙，孫權中曹操的
陰謀而將周瑜、孫權兩位將
領，抱憾與袁紹同盟，而和曹
操對峙，為了報父仇，出兵
攻擊劉表的部下黃祖。

229年

諸葛恪

陸遜

呂蒙



諸葛瑾的長子，孫權
死後繼承孫權職務，
後來被暗殺。



二國聯立後孫權派
派來繼承呂蒙的人才，
在夷陵大破蜀軍。



是魯智深軍備的將軍
成功進取下荊州
打敗關羽，但後來病
死。

▼孫權即位

劉備敗於白帝城後蜀國
於是在蜀國共同攻打曹不，曹
不，始終無法成功，孫權在
位24年，享年71歲。

219年

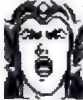
黃蓋

太史慈

魯肅



孫權時代駐在吳國的
老將，是赤壁之戰
的功臣，是赤壁之戰
的功臣，是赤壁之戰
的功臣。



對魯的韓國立下不少
奇功的武將，於
合淝中計戰死。



因孫權死後繼承孫權
最高官，是孫權
孫權的副手。

▼打敗關羽得到荊州

周瑜在無法得到荊州之下而
去世，當劉備入蜀時，曹操
也開始南下征討，此時孫權
結成同盟，關羽被擒處死，
荊州成為孫權的屬地。

4 知曉武將

●武力順

人 名 日文拼音 武力 能力 魅力 生年 登場舞台 國家編號

呂曉	78
呂翔	78
高寬	74
壽紀	72
辛評	71
連紀	70
蔣養樂	70
寶尚	68
焦融	68
張翽	65
馬延	64
沮授	61
寶熙	60
寶謙	57
梁剛	55
張南	53
壽榮	48
田豐	46
高幹	41
陳雲	37
郭固	32

●知力順

人 名 知力

連紀	78
郭固	78
陳雲	74
張翽	72
寶尚	70
辛評	70
寶熙	68
寶謙	68
壽榮	65
馬延	64
張南	61
蔣養樂	60
焦融	57
梁剛	55
張翽	53
高幹	48
高寬	46
田豐	41
陳雲	37
郭固	32

●魅力順

人 名 魅力

辛評	78
張翽	78
梁剛	74
蔣養樂	72
文謙	70
寶尚	70
寶謙	68
高寬	68
壽榮	65
馬延	64
呂翔	61
寶熙	60
連紀	57
張南	55
壽榮	53
呂翔	48
郭固	46
陳雲	41
張翽	37
文謙	32

王 朗 武 4 知 3 力 5 生 1 登場舞台 國家編號

虞翻 38

韓 玄 武 4 知 3 力 5 生 1 登場舞台 國家編號

黃忠	96	知 3	力 5	生 1	登場舞台	國家編號
魏延	94	知 3	力 5	生 1	登場舞台	國家編號
楊幹	52	知 3	力 5	生 1	登場舞台	國家編號

韓 復 武 4 知 3 力 5 生 1 登場舞台 國家編號

張郃	90	知 3	力 5	生 1	登場舞台	國家編號
潘鳳	74	知 3	力 5	生 1	登場舞台	國家編號
辛評	71	知 3	力 5	生 1	登場舞台	國家編號

金 旋 武 4 知 3 力 5 生 1 登場舞台 國家編號

韋志 42

基本資料

●附帶・出現國資料和在野武將一覽表

有關所有登場的武將，從劇情一開始就以君主別，把武力、智力、魅力由高而低順序排起。又以在野武將為中心的各舞台的狀況會加在後半段，高載了實戰時可充分利用的情報！也設了核對欄（ ），可任由做下記號有效地運用，讓武將所具備的力量充分發揮出來

- 在舞台1開始時即以部下身份登場的武將，以君主別，把武力、智力、魅力依高低順序排列。至於後半的「在野武將」一覽表，把在野的所有武將以舞台別，用在野一待機（參照次頁的順序，按出生年順序做為基準排起來）
- 在野武將一覽表中，舞台欄的人名是君主，「君主」就是君主，在野舞台開始時就是在野武將，至於「待機」就是到某年會出現的在野武將，而「一」是在該舞台不登場的武將，數字是表示存在的國家的編號

●武力順

人 名 日文拼音 武力 能力 魅力 生年 登場舞台 國家編號

表 術						
君主國 舞台1 10國 舞台2 17國						
素戔	74				袁胤	袁胤
李豐	69				素戔	紀靈
雲薄	67				雲薄	素戔
陳蘭	66				李豐	李豐
紀靈	62				紀靈	陳蘭
張融	61				陳蘭	張融
寶鳳	27				寶鳳	雲薄

表 紹 君主國 舞台1 10國 舞台2 17國

文謙	91				田豐	田豐
關良	90				沮授	沮授
張郃	90				壽紀	壽紀

4 知 曉 武 將

●武力順

人 名	日文拼音	武力	知力	魅力	生年	登場舞台	國家編號
候選	コウセン	71	45	50	1		
蔣龍果	チョウリョウガ	70	51	50	1		
曹丕	ソウヒ	70	54	50	1		
張勳	チョウコン	70	48	50	1		
李通	リツウ	68	52	53	5/2(10), 4(5), 5(2)		
夏侯尚	コウホウシヤウ	69	60	50	1		
呂蒙	リョウモウ	68	51	50	1		
夏侯惇	コウホウテイ	68	55	50	1		
焦融	キョウリウ	68	55	50	1		
楊秋	ヨウシュ	68	55	50	1		
司馬懿	シマエ	67	98	50	2/1, 3, 5(1)		
杜瓊	トシヤウ	67	51	56	54, 71, 4(15), 5(28)		
侯成	コウセイ	66	40	46	1/8, 1-5(1)		
呂權	リョウケン	66	53	55	1/6, 3(1), 4(1), 5(16)		
曹真	ソウシン	65	56	62	1/5, 3, 10, 4, 5(12)		
張郃	チョウカ	65	62	57	15(4)		
陳矯	チンキョウ	64	74	34	1/5, 2-3, 1, 2(19), 5(1)		
徐庶	キョシュ	64	56	65	1/3, 4-5(1)		
馬延	マエン	64	5	5	2		
夏侯恩	コウホウオン	63	65	72	15(1), 2(10), 3(12)		
徐商	キョウショウ	63	54	48	1/5, 3(16), 4(9), 5(5)		
曹純	ソウジュン	62	52	47	1/20, 1, 2, 3, 4, 5(2)		
張允	チョウイン	61	70	42	1/3, 4(17)		
曹昂	ソウオウ	59	58	50	1		
陳宮	チンクウ	58	5	5	1		
宋憲	ソウケン	57	43	38	15(1), 3(16)		
賈逵	カキ	57	58	62	1/7, 5(12)		
李典	リテン	56	40	45	1/6, 3, 11, 4, 1(1), 5(18)		
于禁	ウキン	55	53	40	1/5, 2, 1, 3, 4-5(16)		
張虎	チョウコ	55	57	45	95, 5(18)		
郭淮	カクサイ	54	64	51	1/7, 5(28)		
張南	チョウナン	53	5	5	1		
夏侯淵	コウホウエン	53	55	60	1/5, 15(1), 2(1)		
毛玠	モウケツ	52	5	5	1		
陳群	チンクン	49	5	5	1		
傅幹	フカン	48	5	5	1		
辛置	シンシ	48	5	5	1		

●知力順

人 名	日文拼音	知力
陳登	チンテイ	72
郭詔	カクショウ	70
孫礼	ソンレイ	70
張允	チョウイン	68
張郃	チョウカ	65
夏侯尚	コウホウシヤウ	64
賈逵	カキ	62
夏侯恩	コウホウオン	62
曹仁	ソウジン	61
郭淮	カクサイ	60
唐雋	トウケン	60
夏侯尚	コウホウシヤウ	60
杜襲	トシヤウ	61
夏侯淵	コウホウエン	60
曹彰	ソウショウ	60
夏侯惇	コウホウテイ	57
李通	リツウ	57
張虎	チョウコ	57
曹真	ソウシン	60
夏侯霸	コウホウハ	60
夏侯德	コウホウタク	54
徐商	キョウショウ	54
于禁	ウキン	53
呂權	リョウケン	53
曹昂	ソウオウ	53
曹純	ソウジュン	52
曹洪	ソウコウ	50
魏統	エイテイ	48
毛玠	モウケツ	47
徐晃	キョウワウ	45
張南	チョウナン	43
宋憲	ソウケン	43
桓楡	カンエン	41
馬延	マエン	40
侯成	コウセイ	40
李典	リテン	40
張南	チョウナン	40

●魅力順

人 名	日文拼音	魅力
曹休	ソウシュ	72
唐雋	トウケン	70
曹洪	ソウコウ	70
王粲	オウサン	70
徐晃	キョウワウ	69
夏侯尚	コウホウシヤウ	69
許褚	キョシュ	69
陳宮	チンクウ	61
曹仁	ソウジン	61
曹真	ソウシン	60
賈詡	カキ	60
賈逵	カキ	62
夏侯德	コウホウタク	54
蔣龍果	チョウリョウガ	50
張郃	チョウカ	65
曹昂	ソウオウ	59
呂虔	リョウケン	57
李通	リツウ	57
文欽	ブンキン	60
侯選	コウセン	60
孫礼	ソンレイ	70
杜襲	トシヤウ	61
傅幹	フカン	48
呂權	リョウケン	53
牛金	ウシキン	52
毛玠	モウケツ	47
典韋	テンバイ	48
桓楡	カンエン	41
焦融	キョウリウ	68
馬延	マエン	64
呂蒙	リョウモウ	68
郭淮	カクサイ	64
魏統	エイテイ	48
侯成	コウセイ	40
李典	リテン	40
張南	チョウナン	40

●武力順

人 名	日文拼音	武力	知力	魅力	生年	登場舞台	國家編號
公孫瓚	コウソンサン	99	55	50	1		
趙雲	テウウン	99	55	50	1		
公孫越	コウソンエツ	63	55	50	1		
孔融	コウリウ	99	55	50	1		
武安国	ブカンクニ	88	55	50	1		
梁剛	リョウコウ	55	55	50	1		
曹操	ソウボウ	99	55	50	1		
許褚	キョシュ	98	55	50	1		
典韋	テンバイ	87	55	50	1		
唐雋	トウケン	94	55	50	1		
夏侯惇	コウホウテイ	93	55	50	1		
徐晃	キョウワウ	92	55	50	1		
曹彰	ソウショウ	92	55	50	1		
張遼	テウリョウ	91	55	50	1		
夏侯淵	コウホウエン	90	55	50	1		
張郃	チョウカ	90	55	50	1		
夏侯霸	コウホウハ	89	55	50	1		
牛金	ウシキン	86	55	50	1		
曹仁	ソウジン	84	55	50	1		
封紹	フショウ	84	55	50	1		
文聘	ブンペイ	84	55	50	1		
董衡	トウヘイ	81	55	50	1		
文欽	ブンキン	81	55	50	1		
典滿	テンマン	80	55	50	1		
陳泰	チンタイ	79	55	50	1		
呂蒙	リョウモウ	78	55	50	1		
呂翔	リョウショウ	78	55	50	1		
宋臺	ソウタイ	75	55	50	1		
魏統	エイテイ	75	55	50	1		
夏侯威	コウホウエイ	74	55	50	1		
傅幹	フカン	73	55	50	1		
曹洪	ソウコウ	72	55	50	1		
孫礼	ソンレイ	72	55	50	1		

●知力順

人 名	日文拼音	知力
趙雲	テウウン	99
公孫越	コウソンエツ	63
梁剛	リョウコウ	55
武安国	ブカンクニ	88
司馬懿	シマエ	98
郭嘉	カクカ	94
荀彧	コンエツ	93
徐庶	キョシュ	92
曹彰	ソウショウ	92
荀攸	コンキ	91
陳群	チンクン	91
程昱	テイイク	90
郭奕	カクイク	89
張遼	テウリョウ	86
劉曄	リウテツ	84
夏侯恩	コウホウオン	84
孔融	コウリウ	81
陳宮	チンクウ	81
張遼	テウリョウ	80
曹植	ソウシツ	79
董衡	トウヘイ	78
曹植	ソウシツ	75
陳泰	チンタイ	75
華歆	カクシン	74
辛置	シンシ	73
傅幹	フカン	72
曹丕	ソウヒ	72
夏侯威	コウホウエイ	72

●魅力順

人 名	日文拼音	魅力
趙雲	テウウン	99
公孫越	コウソンエツ	63
梁剛	リョウコウ	55
武安国	ブカンクニ	88
司馬懿	シマエ	98
郭嘉	カクカ	94
荀彧	コンエツ	93
徐庶	キョシュ	92
曹彰	ソウショウ	92
荀攸	コンキ	91
陳群	チンクン	91
程昱	テイイク	90
郭奕	カクイク	89
張遼	テウリョウ	86
劉曄	リウテツ	84
夏侯恩	コウホウオン	84
孔融	コウリウ	81
陳宮	チンクウ	81
張遼	テウリョウ	80
曹植	ソウシツ	79
董衡	トウヘイ	78
曹植	ソウシツ	75
陳泰	チンタイ	75
華歆	カクシン	74
辛置	シンシ	73
傅幹	フカン	72
曹丕	ソウヒ	72
夏侯威	コウホウエイ	72

4 知曉武將

●武力順

人 名 日文拼音 武力 智力 魅力 登場舞台 國家編號

典滿	テンマン	80	76	42	140	6	15
陳泰	チンタイ	78					
朱靈	シュリン	75	59	46	150	6	11
夏侯威	カウキ	74	75	73	180	86	75
曹休	ソウシュ	74					
呂虔	リョウケン	73					
曹洪	ソウコウ	72	50	47	100	6	11
孫礼	ソンレイ	72					
孟達	モウダツ	72	7	65	140	6	10
侯選	コウセン	71	74	58	170	6	13
曹叡	ソウエイ	71	43	64	150	6	10
夏侯和	カウワ	70	62	73	200	8	13
張魯	カウロ	70	30	66	16	4	
夏侯尚	カウジョウ	69	42	68	180	6	9
權秋	ケンシュ	68	4	30	74	6	9
呂常	リョウジョウ	68	31	40	15	9	
司馬懿	シマエ	87	78	53	74	6	1
杜襲	トシュ	87	61	56	140	6	9
侯成	コウセイ	88	36	4	50	6	9
呂蒙	リョウモウ	88	55	55	166	8	18
曹真	ソウシン	85	36	62	165	6	23
徐盛	シュセイ	84	78	65	73	6	5
陳樞	チンシュ	84	78	34	175	6	11
徐商	シュショウ	83	54	48	165	6	5
曹純	ソウジュン	82	52	47	70	6	4
賈逵	カウタイ	57	68	62	17	6	17
李典	リテン	56	46	45	6	5	18
于禁	コノリ	55	53	40	53	6	8
張虎	カウコ	55	57	45	95	6	18
郭淮	カウサイ	54	64	51	77	6	19
夏侯惇	カウトン	53	84	60	135	6	8
毛玠	モウケツ	52	47	53	161	6	17
陳群	チンジュン	49	43	77	187	6	20
辛丑	シンシュ	48	78	81	150	6	23
傅幹	フカン	48	76	56	164	6	5
王匡	オウキョウ	45	33	43	161	6	10
程武	テイブ	44	8	72	201	6	7

●智力順

人 名 智力

張遼	テイリョウ	80
張魯	テイロ	75
陳樞	チンシュ	79
陳泰	チンタイ	73
華歆	カウキン	79
辛丑	シンシュ	79
傅幹	フカン	79
夏侯威	カウキ	75
許都	コト	71
公孫淵	コウソンエン	71
孫礼	ソンレイ	71
孟達	モウダツ	71
董部	トウブ	68
賈逵	カウタイ	68
曹休	ソウシュ	68
郭淮	カウサイ	64
曹仁	ソウジン	64
夏侯尚	カウジョウ	61
杜襲	トシュ	61
曹彰	ソウショウ	60
張虎	カウコ	57
曹真	ソウシン	56
夏侯惇	カウトン	53
徐商	シュショウ	54
于禁	コノリ	53
呂建	リョウケン	53
曹純	ソウジュン	52
母丘俊	ボウケイ	51
曹洪	ソウコウ	50
毛玠	モウケツ	47
徐晃	シュウワウ	45
董部	トウブ	43
恒惲	コウエ	41
侯成	コウセイ	40
李典	リテン	40
朱靈	シュリン	38

●魅力順

人 名 魅力

董衛	トウエイ	75
夏侯威	カウキ	75
夏侯和	カウワ	73
陳泰	チンタイ	73
曹彰	ソウショウ	73
程武	テイブ	73
郭奕	カウイク	73
曹休	ソウシュ	70
曹洪	ソウコウ	70
夏侯尚	カウジョウ	68
徐晃	シュウワウ	68
孟達	モウダツ	68
公孫淵	コウソンエン	63
曹仁	ソウジン	61
王粲	オウサン	57
賈詡	カウコ	57
曹真	ソウシン	56
張部	カウブ	56
呂虔	リョウケン	56
文欽	ブンキン	56
侯選	コウセン	56
孫礼	ソンレイ	56
杜襲	トシュ	56
母丘俊	ボウケイ	54
傅幹	フカン	53
呂建	リョウケン	53
曹純	ソウジュン	52
毛玠	モウケツ	51
恒惲	コウエ	50
郭淮	カウサイ	47
典滿	テンマン	46
曹洪	ソウコウ	43
曹純	ソウジュン	41
侯成	コウセイ	40
呂常	リョウジョウ	40
張虎	カウコ	35

●武力順

人 名 日文拼音 武力 智力 魅力 登場舞台 國家編號

王匡	オウキョウ	45					
董道	トウダウ	44					
賈詡	カウコ	42					
荀攸	コンキ	41					
桓楡	カンリ	40					
郭嘉	カウカ	39					
夏侯惇	カウトン	39					
荀彧	コンエ	39					
劉曄	リウテツ	38					
孔融	コンリョウ	35					
關羽	カンウ	33					
楊修	ヨウシュ	31					
韓浩	カンコウ	31					
郭奕	カウイク	30					
華歆	カウキン	29					
王粲	オウサン	29					
程昱	テイイク	26					
陳登	チンテイ	25					
陳矯	チンキョウ	18					
董紹	トウショウ	18					
曹植	ソウシツ	15					
徐晃	シュウワウ	92					
曹彰	ソウショウ	92					
張遼	テイリョウ	91					
母丘俊	ボウケイ	90					
張部	カウブ	90					
夏侯惇	カウトン	89					
牛金	ウシキン	86					
郭艾	カウアイ	86					
郭昂	カウオウ	84					
曹仁	ソウジン	84					
文聘	ブンペイ	84					
董雲	トウウン	81					
文欽	ブンキン	81					

●智力順

人 名 智力

朱靈	シュリン	54
董道	トウダウ	47
侯選	コウセン	45
牛金	ウシキン	45
呂常	リョウジョウ	45
王粲	オウサン	45
葛養榮	カウヤウエイ	44
董融	トウリョウ	44
夏侯和	カウワ	43
張部	カウブ	42
典韋	テンバイ	42
文欽	ブンキン	41
典滿	テンマン	41
呂虔	リョウケン	41
韓浩	カンコウ	40
陳矯	チンキョウ	38
呂蒙	リョウモウ	38
呂翔	リョウショウ	24
文聘	ブンペイ	24
許都	コト	2
權秋	ケンシュ	2

●魅力順

人 名 魅力

曹純	ソウジュン	4
呂翔	リョウショウ	47
侯成	コウセイ	45
呂常	リョウジョウ	45
李典	リテン	45
張虎	カウコ	45
文聘	ブンペイ	44
陳泰	チンタイ	44
王匡	オウキョウ	43
張允	カウイン	4
關羽	カンウ	42
董道	トウダウ	41
于禁	コノリ	41
朱靈	シュリン	41
權秋	ケンシュ	40
宋遼	ソウリョウ	40
陳矯	チンキョウ	38
夏侯惇	カウトン	24
董紹	トウショウ	24
張部	カウブ	2
韓浩	カンコウ	2

曹 丕 武十國 舞台

徐晃	シュウワウ	92	司馬懿	シマエ	87
曹彰	ソウショウ	92	徐盛	シュセイ	84
張遼	テイリョウ	91	曹純	ソウジュン	84
母丘俊	ボウケイ	90	陳群	チンジュン	83
張部	カウブ	90	程昱	テイイク	83
夏侯惇	カウトン	89	郭奕	カウイク	82
牛金	ウシキン	86	郭昂	カウオウ	81
郭艾	カウアイ	86	夏侯和	カウワ	81
郭昂	カウオウ	84	劉曄	リウテツ	80
曹仁	ソウジン	84	夏侯和	カウワ	80
文聘	ブンペイ	84	張遼	テイリョウ	80
董雲	トウウン	81	程武	テイブ	79
文欽	ブンキン	81	關羽	カンウ	79
			董道	トウダウ	76

4 知曉武將

●武力順

人 名 日文拼音 能力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率

呂蒙	73
宋謙	66
關羽	64
徐盛	64
魯肅	63
孫瑜	62
黃華	61
程普	60
韓當	58
孫權	58
黃權	58
馬忠	58
金保	52
諸葛瑾	52
潘濬	52
周防	51
諸葛恪	50
朱治	44
丁奉	44
關羽	42
虞翻	38
張休	34
陸績	33
薛綜	33
張昭	30
張紘	28
呂範	28
步騭	27
張遼	27
嚴政	26
顧雍	21
程秉	18

●智力順

人 名 能力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率

朱桓	97
步騭	84
程秉	84
徐盛	64
關羽	63
孫瑜	62
丁奉	44
張遼	27
陸績	33
太史慈	33
凌統	33
黃華	33
黃權	33
孫權	33
周泰	33
馬忠	33
甘寧	33
韓當	33
孫權	33
潘濬	33
朱治	33
嚴政	33
張承	33
孫權	33
潘濬	33
朱然	33
宋謙	33
李典	33
凌統	33
全琮	33
陳矯	33
謝旌	33

●魅力順

人 名 魅力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率

張遼	97
黃華	84
凌統	84
虞翻	64
孫權	63
太史慈	62
周泰	44
陸績	33
徐盛	33
全琮	33
凌統	33
黃華	33
黃權	33
孫權	33
周泰	33
馬忠	33
甘寧	33
韓當	33
孫權	33
潘濬	33
朱治	33
嚴政	33
張承	33
孫權	33
潘濬	33
朱然	33
宋謙	33
李典	33
凌統	33
全琮	33
陳矯	33
謝旌	33

●武力順

人 名 日文拼音 能力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率

黃權	42
桓彬	40
夏侯惇	39
劉曄	36
關羽	33
郭奕	30
車欽	29
程雲	26
陳矯	18
趙雲	16
曹植	15

●智力順

人 名 能力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率

侯淵	97
王匡	96
牛金	96
呂蒙	96
夏侯惇	96
文欽	96
典滿	96
呂虔	96
陳矯	96
文聘	96
楊秋	96

●魅力順

人 名 魅力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率

李典	97
陳泰	96
王匡	96
關羽	96
于禁	96
朱雲	96
楊秋	96
陳泰	96
夏侯惇	96
楊秋	96

孫 堅

能力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率 舞台 1 14回

孫策	94
黃權	88
程雲	80
韓當	58
朱治	44
關羽	42

孫 權

能力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率 舞台 3~6 24回

太史慈	95
甘寧	92
黃華	88
周泰	85
凌統	83
呂蒙	83
朱桓	82
孫權	82
孫權	81
陳矯	81
李典	80
謝旌	80
周泰	78
朱然	78
潘濬	74

孫 策

能力 智力 武力 政治 外交 軍略 統率 舞台 2 14回

黃華	88
周泰	85
呂蒙	83

周泰	97
呂蒙	86
程雲	84

●武力順

人 名 日文姓名 能力 知力 魅力 主 攻 守 防 技 術 騎 兵 射 擊

徐榮	41
胡鈔	40
張翼	36
張濟	30
李儒	27
呂布	100

●知力順

人 名 日文姓名

郭祀
張翼
呂布
胡鈔
趙雲
宋鋼

●魅力順

人 名 日文姓名

胡鈔
徐榮
華雄
張濟
趙雲
呂布

馬騰

馬超	88	龐德	龐德
龐德	94	龐柔	龐德
馬岱	83	馬岱	侯選
梁興	72	馬休	馬休
侯選	71	馬超	馬超
張橫	71	李湛	馬休
程銀	70	馬超	程銀
楊秋	68	程銀	楊秋
龐柔	66	成宜	成宜
成宜	61	侯選	龐柔
馬超	60	張橫	李湛
李湛	53	馬玩	馬玩
馬玩	52	梁興	梁興
馬休	52	楊秋	張橫

孟獲

孟獲	82	宋思王	高定
雍關	75	雍關	雍關
阿金剛	73	高定	宋思王
高定	66	金環結	金環結
雍關	60	雍關	金環結
金環結	57	阿金剛	孟獲
宋思王	53	孟獲	阿金剛

楊奉

徐晃	92
----	----

李儒

郭祀	59	賈詡	賈詡
----	----	----	----

●武力順

人 名 日文姓名 能力 知力 魅力 主 攻 守 防 技 術 騎 兵 射 擊

周泰	78
程普	60
韓當	58
朱治	44
丁奉	44
周泰	42

●知力順

人 名 日文姓名

周泰
丁奉
黃蓋
周泰
韓當
朱治

●魅力順

人 名 日文姓名

黃蓋
周泰
丁奉
周泰
韓當
朱治

趙範

趙範	68	趙範	趙範
陳應	62	陳應	陳應

張魯

張魯	73	張魯	張魯
楊平	70	楊平	張魯
楊平	66	楊平	楊平
楊平	61	楊平	楊平
楊平	59	楊平	楊平
楊平	33	楊平	楊平
楊平	33	楊平	楊平

陶謙

陶謙	61	孫乾	孫乾
陶謙	41	陶謙	陶謙
孫乾	37	陳登	陳登
陳登	25	陶謙	陶謙
陶謙	19	陶謙	陶謙

董卓

董卓	91	賈詡	張魯
宋鋼	82	李儒	賈詡
張魯	75	張濟	張翼
趙雲	64	董卓	李儒
郭祀	58	張魯	李儒
董卓	58	李儒	郭祀
李儒	53	李儒	宋鋼
李儒	50	徐榮	李儒
賈詡	42	華雄	李儒

●武力順

人 名 日文拼音 武力 能力 生年 登場舞台 國家編號

劉備	35
宋忠	32
劉越	31
劉良	30
劉琦	30
李珪	29

●知力順

人 名 知力

呂公
趙範
宋忠
劉備
劉琦
文聘

●魅力順

人 名 魅力

劉良
韓嵩
文聘
黃祖
趙範
張允

劉 備

武力 18 能力 56 魅力 1

君主國 舞台 1 ~ 2 28回

太史慈	95
張英	72
陳武	70

太史慈
陳武
張英
陳武

呂 布

武力 45 能力 55 魅力 1

君主國 舞台 2 9回

張遼	91
韓馥	75
侯成	68
陳宮	58
宋憲	57
高順	51
劉關	47
張遼	43
王植	31
許都	22

陳宮
張遼
王植
陳宮
韓馥
宋憲
高順
侯成
張遼
宋憲
許都
王植

在野武將一覽

人 名 日文拼音 武力 能力 生年 舞台 舞台 2 舞台 3 舞台 4 舞台 5 舞台 6

劉備	35	在野・17	曹操・11	曹操・15	曹操・12	曹操・9	曹操・10
許都	32	在野・6	在野・6	在野・6			
黃祖	31	在野・12	在野・12				
張遼	30	在野・17	呂布・9				
趙範	30	在野・22	曹操・22	君主・22	在野・22	在野・22	
劉琦	29	在野・9					

●武力順

人 名 日文拼音 武力 能力 生年 登場舞台 國家編號

黃祖	57
王植	55
鄧芝	54
法正	53
潘濬	52
馬超	48
呂凱	45
馬良	43
董志	42
龐竺	41
趙雲	41
孫乾	37
趙雲	34
龐竺	34
傅士仁	32
郭攸之	32
費詩	31
伊籍	27
陳登	25
黃權	24
許都	23
董允	21
尚學	20
曹約	19
楊洪	17

●知力順

人 名 知力

費詩
龐竺
王植
王平
吳蘭
馬岱
魏延
董志
吳班
潘濬
費詩
馬超
尚學
孫乾
張翼
黃權
郭攸之
費詩
楊洪
陳式
潘濬
張飛
龐竺
趙雲
馬超
陳式
曹約
費詩

●魅力順

人 名 魅力

王植
劉琦
馬超
魏延
馬超
張苞
尚學
馬岱
吳班
吳蘭
許都
董志
張翼
黃權
費詩
楊洪
陳式
張飛
龐竺
趙雲
張遼
傅士仁
曹約
費詩

劉 表

武力 45 能力 55 魅力 1

君主國 舞台 1 20回

文聘	84
蔡瑁	75
黃祖	65
鄧芝	63
張允	61
劉原	60
劉度	54
趙雲	50
韓嵩	46
呂公	36

劉原
李珪
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁

劉原
李珪
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁
蔡瑁

4 知 曉 武 將

人 名	日文拼音	武力	知力	魅力	生年	舞台1	舞台2	舞台3	舞台4	舞台5	舞台6
劉度	リウド	40	50	50	150	待機-23	在野-23	劉表-23	忠主-23		
淳于瓊	ジュンユウ	45	65	65	165	待機-8	在野-8	在野-6			
辛恩	シン	45	55	55	155	待機-8	在野-8	在野-8	曹操-3	曹操-3	曹操-3
陳武	チンブ	45	55	55	155	待機-11	曹操-11	曹操-11	曹操-5	曹操-10	曹操-8
程昱	チョウ	45	50	50	150	待機-9	曹操-10	曹操-10	曹操-7	曹操-7	曹操-7
韓浩	カンコウ	45	55	55	155	待機-21	在野-21	在野-21	曹操-10	曹操-30	
鮑照	ボウショウ	42	30	41	153	待機-9					
惲權	エンケン	45	55	55	155	待機-21	在野-18	曹操-11	曹操-11	曹操-15	曹操-6
趙雲	チョウウン	45	55	55	155	待機-13	曹操-13	曹操-19	曹操-19	曹操-31	曹操-31
趙雲	チョウウン	45	55	55	155	待機-9	曹操-9	曹操-9	曹操-11		
廖志	リョウシ	45	55	55	155	待機-20	在野-20	在野-20	曹操-3	曹操-31	
于禁	ユン	55	53	40	159	待機-8	曹操-11	曹操-8	曹操-8	曹操-8	曹操-8
王植	ウエキ	45	58	24	158	待機-9	曹操-9	在野-9	在野-9	在野-9	在野-9
郭嘉	カクカ	45	57	66	160	待機-9	曹操-10	曹操-17			
曹榮	サウエイ	45	55	55	155	待機-6	曹操-7	曹操-6			
典韋	テンヱ	45	55	55	155	待機-9	曹操-10				
李恢	リクイ	45	55	55	155	待機-32	在野-32	在野-32	在野-32	在野-32	在野-32
關興	カンキョウ	45	55	55	155	待機-9	在野-11	在野-11	曹操-12	曹操-17	曹操-17
關興	カンキョウ	45	55	55	155	待機-29	曹操-29	曹操-29	曹操-29	曹操-29	曹操-13
荀彧	コンギ	45	55	55	155	待機-10	曹操-10	曹操-17			
杜襲	トシュ	45	55	55	155	待機-11	在野-11	曹操-11	曹操-29	曹操-29	曹操-19
傅幹	フカン	45	55	55	155	待機-17	在野-11	曹操-9	曹操-4	曹操-5	曹操-5
王忠	ウチウチ	52	34	53	157	待機-8	在野-8	在野-8	在野-8	在野-8	在野-8
韓謙	カンケン	45	55	55	155	待機-20	在野-20	在野-18	曹操-32	曹操-32	曹操-32
宋謙	ソウケン	45	55	55	155	待機-24	在野-25	曹操-18	曹操-18		
王鳳	ウフウ	45	55	55	155	待機-20	在野-20	在野-20	在野-20	在野-20	在野-20
王修	ウシュウ	45	55	55	155	待機-6	在野-8	在野-8	在野-8	在野-8	在野-8
周倉	シュウカウ	45	55	55	155	待機-10	在野-10	曹操-19	曹操-19		
董衡	チュウケイ	45	55	55	155	待機-11	曹操-11	曹操-11	曹操-15	曹操-16	曹操-16
徐晃	シュウワウ	51	57	48	169	待機-30	劉備-32	曹操-32	曹操-31	曹操-31	曹操-31
張亮	テウレイ	45	55	55	155	待機-10	曹操-10	曹操-11	曹操-11	曹操-17	曹操-17
張亮	テウレイ	45	55	55	155	待機-33	劉備-33	劉備-33	劉備-33		
潘濬	バンジュン	40	61	52	170	待機-10	在野-10				
劉巴	リウハ	42	60	48	170	待機-10	在野-20	在野-20	在野-20	在野-20	在野-31
張遼	テウリョウ	3	61	60	171	待機-10	曹操-9	曹操-10	曹操-10	曹操-18	曹操-18
潘濬	バンジュン	74	37	54	171	待機-27	在野-27	曹操-18	曹操-25	曹操-27	曹操-28
徐盛	シュウセイ	64	76	65	73	待機-18	在野-18	在野-18	曹操-10	曹操-10	曹操-6

人 名	日文拼音	武力	知力	魅力	生年	舞台1	舞台2	舞台3	舞台4	舞台5	舞台6
華歆	カキ	45	55	55	155	在野-10	在野-24	在野-11	曹操-7	曹操-8	曹操-9
宋璠	ソウハン	45	55	55	155	在野-10	曹操-8	曹操-15			
李暉	リヒ	45	55	55	155	在野-20	在野-21	曹操-23			
李通	リツウ	45	55	55	155	在野-17	在野-11	曹操-10	曹操-5	曹操-2	
王佑	ウユウ	45	55	55	155	在野-35	在野-35	在野-35	曹操-35	曹操-35	曹操-35
韓福	カンフク	45	55	55	155	在野-18	在野-17				
韓福	カンフク	45	55	55	155	在野-7	曹操-7	曹操-11	曹操-11	曹操-11	曹操-11
呂虔	リケン	45	55	55	155	在野-17	在野-11	曹操-9	曹操-5	曹操-19	曹操-18
賈詡	カキ	45	55	55	155	在野-18	在野-18	在野-18	曹操-21	曹操-23	曹操-23
荀彧	コンギ	45	55	55	155	在野-25	在野-25	在野-25	曹操-25		
王匡	ウキョウ	45	55	55	155	在野-16	在野-16	在野-16	曹操-10	曹操-10	曹操-10
丁奉	テイホウ	45	55	55	155	在野-21	曹操-24	曹操-25	曹操-25	曹操-25	曹操-25
毛玠	モウケツ	52	47	55	161	在野-8	在野-11	曹操-11	曹操-11	曹操-11	曹操-11
李典	リテン	56	40	45	161	在野-9	在野-17	曹操-11	曹操-7	曹操-18	曹操-8
伊籍	イセキ	45	55	55	155	在野-20	在野-20	在野-20	曹操-19	曹操-19	曹操-19
賈維	カキ	45	55	55	155	在野-34	曹操-34	曹操-34	曹操-34	曹操-34	曹操-34
周泰	シュウタイ	45	55	55	155	在野-21	曹操-24	曹操-18	曹操-18	曹操-27	曹操-27
張允	テウイン	45	55	55	155	在野-21	曹操-21	曹操-18	曹操-18	曹操-27	曹操-27
呂範	リハン	45	55	55	155	在野-35	在野-35	在野-35	曹操-35	曹操-35	曹操-35
呂範	リハン	45	55	55	155	在野-27	在野-27	曹操-27	曹操-27	曹操-40	曹操-40
李典	リテン	45	55	55	155	在野-25	在野-25	曹操-25	曹操-25	曹操-25	曹操-25
凌操	レイサウ	45	55	55	155	在野-18	在野-18	曹操-18			
呂範	リハン	45	55	55	155	在野-17	在野-17	曹操-17	曹操-7	曹操-16	曹操-18
夏侯淵	テウヘン	45	55	55	155	在野-9	曹操-10	曹操-11			
呂範	リハン	45	55	55	155	在野-34	在野-34	在野-34	在野-34	在野-34	在野-34
趙雲	チョウウン	45	55	55	155	在野-6	在野-7	曹操-8	曹操-8		
許都	キョト	45	55	55	155	在野-33	在野-33	曹操-33	曹操-33	曹操-33	曹操-33
朱然	シュゼン	45	55	55	155	在野-25	在野-25	曹操-25	曹操-25	曹操-25	曹操-25
李嚴	リゼン	45	55	55	155	在野-30	在野-30	曹操-30	曹操-30	曹操-30	曹操-30
韓遂	カンスイ	45	55	55	155	在野-14	在野-14	曹操-14	曹操-14	曹操-14	曹操-14
宋璠	ソウハン	45	55	55	155	在野-17	曹操-17	曹操-10	曹操-10	曹操-10	曹操-10
孟達	モウダ	45	55	55	155	在野-35	在野-35	曹操-35	曹操-35	曹操-20	曹操-20
王粲	ウゼン	45	55	55	155	在野-33	在野-33	曹操-33	曹操-33		
高定	カウテイ	45	55	55	155	在野-35	在野-35	曹操-35	曹操-35	曹操-35	曹操-35
韓秋	カンキョウ	45	55	55	155	在野-15	曹操-15	曹操-15	曹操-15	曹操-15	曹操-15
成宜	セイイ	45	55	55	155	在野-14	曹操-14	曹操-14	曹操-14		
王粲	ウゼン	45	55	55	155	在野-20	在野-21	曹操-21	曹操-21	曹操-17	

人 名	日文姓名	2007年功能力注	舞台1	舞台2	舞台3	舞台4	舞台5	舞台6
鄧 貴	アキラ	1	待機・33	在野・32	在野・33	在野・32	-	-
甘 寧	アキラ	1	待機・21	在野・21	在野・24	在野・24	在野・25	在野・25
熊 延	アキラ	1	待機・23	在野・23	在野・21	在野・21	在野・32	在野・23
周 達	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	-	-
陳 博	アキラ	1	待機・17	在野・11	在野・11	在野・11	在野・11	在野・11
馬 玩	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・15	在野・15	-	-
牟 化	アキラ	1	待機・17	在野・17	在野・17	在野・17	在野・32	在野・32
馬 組	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・14	在野・14	在野・34	在野・34
法 正	アキラ	1	待機・33	在野・33	在野・33	在野・33	在野・33	在野・33
李 滿	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・14	在野・14	-	-
夏 俊樹	アキラ	1	待機・9	在野・9	在野・9	在野・9	在野・30	在野・30
馬 輝	アキラ	1	待機・6	在野・16	在野・9	在野・9	在野・33	在野・33
馬 輝	アキラ	1	待機・24	在野・25	在野・27	在野・27	在野・25	在野・25
馬 岳	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・15	在野・15	在野・20	在野・30
梁 興	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・14	在野・14	-	-
梁 興	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・14	在野・14	-	-
馬 鉄	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・14	在野・14	-	-
馬 統	アキラ	1	待機・19	在野・19	在野・19	在野・19	-	-
呂 順	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	在野・20	-
馬 順	アキラ	1	待機・14	在野・14	在野・14	在野・14	在野・10	-
張 龍	アキラ	1	待機・11	在野・10	在野・10	在野・10	-	-
呂 常	アキラ	1	待機・21	在野・21	在野・21	在野・21	在野・10	-
盧 順	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	在野・23	在野・28
高 沛	アキラ	1	待機・32	在野・30	在野・30	在野・30	-	-
金 龍	アキラ	1	待機・20	在野・20	在野・20	在野・20	-	-
韓 玄	アキラ	1	待機・21	在野・21	在野・21	在野・21	-	-
張 昭	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	在野・25	在野・25
張 昭	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	在野・21	在野・21
張 昭	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	在野・37	在野・37
張 昭	アキラ	1	待機・5	在野・10	在野・10	在野・10	-	-
張 昭	アキラ	1	待機・10	在野・10	在野・10	在野・10	在野・20	在野・20
張 昭	アキラ	1	待機・21	在野・21	在野・21	在野・21	-	-
張 昭	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	在野・40	在野・40
張 昭	アキラ	1	待機・27	在野・27	在野・27	在野・27	在野・20	在野・20
張 昭	アキラ	1	待機・5	在野・5	在野・5	在野・5	在野・12	在野・12
張 昭	アキラ	1	待機・24	在野・24	在野・24	在野・24	-	-

97126

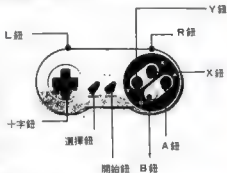
◆控制器的使用法 (SFC 超任版)

無論控制器Ⅰ或Ⅱ都可開始進行遊戲。若有 2 人以上要玩時，絲毫不受人數影響，可任意使用那一個控制器。

各種指令的選擇，主要是使用十字鈕，決定是 A 鈕，取消是 B 鈕，至於有關其它各種的鈕，則參照各項目。

註：SEGA 版
與 SFC 版之
差別見下表

SEGA	SFC
START 鈕	SELECT 鈕
A 鈕	L・R 鈕
B 鈕	B 鈕
C 鈕	A 鈕



[要選擇主要指令時]

在畫面的上部有[移動][軍事]等指令欄。十字鈕的 \rightarrow 來推動紅色游標，任意選出一欄。如果左端或右端有 \leftarrow 、 \rightarrow 記號顯示出來時，那麼在這個方向還有另外的指令，然後按下 A 鈕，欄下令有欄密打開，此時則指令會表示出來，用十字鈕的 \uparrow ↓來選擇，爾後用 A 鈕來決定。在選擇副指令之前，按下 B 鈕，則這指令的選擇就會被取消。又，按十字鈕的 \uparrow ↓時，游標會以深紅色表示，隨著十字鈕的上下而上下移動。至於指令的位置順序是可以變更的。

[選擇武將時]

這是要選擇執行命令的武將時的操作。選擇指令後，在畫面的左側會有武將的名稱和資料出現，而右側則有[下一步][知力][終了]等表示出來。武將的選擇用十字鈕的 \uparrow ↓來進行，要跳到[下一步][知力][終了]等欄時則用 \rightarrow 來進行。

用十字鈕的 \uparrow ↓，把 \rightarrow 對準想要用的武將，然後用 A 鈕來決定。要選擇複數的武將時，被選上的武將編號上面會有*記號出現。選擇完了之後，再選擇畫面上的[終了]，然後用 A 鈕來決定。如果所選出來的武將想要予以取消時，把 \rightarrow 對準武將，再按一次 A 鈕即可。

「超級三國志Ⅱ」是以中國四大奇書之一的「三國演義」的世界為題材改編而成的遊戲。在日本，常將「三國志」與「三國演義」混用，事實上這是兩部書，但由於製作本片的公司是日本公司，故本書中之「三國演義」一名亦改用「三國志」取代。遊戲者本身可以取代「三國志」中自己所喜愛的君主，以君主身份親自施行各種政策。首先，對內政事務要全力以赴以使國力富強。和商人的交易也很重要。一方面要多採用能文善武的武將，加以雇兵訓練，組織軍隊，然後再與他國交戰。為了獲得戰勝，須好好掌握他國的情報，有時則利用外交手段與其它國家締結同盟，戰時以共同作戰，又，可使用計略攻陷他國，所以一方面充實內政外交，其次再不斷擴充領土，交由部下太守統治。打倒他國君主，最後統一中國全土凡 41 國，這就是「超級三國志Ⅱ」的目標。

前本書作「三國志」中，錄用為數眾多的優秀人才，聽憑遊戲者隨心所欲地操作，因此有運用人才這方面的趣味性。而「超級三國志Ⅱ」裡，不僅仍保持著這種趣味性，並且有運用外交策略的權謀術數的快感。自己的部下武將何時會叛變，敵方的君主是否會上了自己計略的當，彷彿置身其境如真實故事般地充滿冒險感，盡量發揮你的才華，讓故事充分地展開來。





[在H E X畫面(戰爭時)，要決定各部隊的移動或攻擊的方向時的操作。]

在H E X畫面時(戰爭時)，各部隊的移動及攻擊方向，要利用十字鈕及A鈕來決定。用十字鈕決定箭头的方向，以A鈕決定移動位置及實行攻擊。

*按十字鈕的↑或↓時箭頭就會成爲朝上朝下的方向。

*按下←(或→)時首先箭頭會指向上(右)方向，再繼續按下時就會依左下一左上一左下(←の場合)的順序，交互改變方向。

*當箭頭方向向上時，按下→就會改指向上，按下←就會指向上。當箭頭向下時，按下→就會指向上，按下←就會指向上。

又，在移動之際，要移動2 H E X以上時，最初出現的箭頭的方向會繼續留下。所以要朝同方向移動時，就繼續按下A鈕，要朝其它方向移動時，就要重新決定。在途中要做移動終了時，就要按下B鈕。

◆正式開始遊戲

①把ROM卡帶插進口槽內，打開本體的電源。

②展示畫面會開始出現。若不想看展示畫面，便可按下開始鈕(START)，跳過展示畫面。

③然後會有如下的主畫面表示出來。



由於武將太多，而在畫面上無法全部表示出來的武將名單，請選[下一步]再按A鈕就會表示出來。

※編排機能

可以以武將某項能力的資料爲基準來列出武將的排行榜。首先選擇「情報」中的「武將」一項，列出武將的名單；此時畫面右方會出現[下一步]、[知力]、[終了]三個指令。將游標移至[知力]，再按下十字鈕的右方，此欄就會依照[武力]、[魅力]、[兵士數]、[忠誠度]的順序來改變。若要依武力或知力等能力高低列出名單，即在選好後按下A鈕，左邊的名單，就會依武將的資料數值大小順序重新排列。然而，君主無論數值高低，一定會排在最前面。太守則要看實行的指令如何，有時也會表示在最前面。在按A鈕前按下B鈕，此項編排命令就會被取消。

(選擇國家時)

指定外交和戰爭對象時的操作。在地圖畫面上，用十字鈕移動箭頭來選擇。可選擇的國家會有編號表示出來。按下B鈕時，指令就會被取消。選好後按下A鈕就可決定選擇的國家，在外交國家的選擇畫面上，和君主名一起，敵對心(上段)、信用度(下段)的數值表也會同時表示出來。可用X鈕(前頁)、Y鈕(次頁)把地圖下所表示的君主名予以更換。

[Y/N]??

要執行指令時會有[よろしいですか(Y/N)](指「可以嗎?」)等的表示出來。Y(Yes)時就按下十字鈕的左方，N(No)時就按下十字鈕的右方。

(輸入數字時)

錢及兵士數的操作。

可能輸入的範圍用「○—○」表示。用十字鈕的←→，把▲對準自己要變更的位數，用↑↓讓數字上下移動，然後用A鈕決定。

而當▲在最左邊的狀態時按下→，就等於表示這時能輸入的最大值。如果再按一次就會回到○。

加的能力，再用十字鍵的↑↓下來增減該項數值。這時，按下A鍵則此能力會直接提升到目前所能到達之最大值，按下B鍵則會回到基本值。各能力最大值都是100。“能力”下方的“うちこ”是指統治國。

5 配下(はいか)：決定是否要附帶部下的武將時，同時要決定年齡及性別。至於名稱由電腦決定。

這些設定完成後就可開始進行遊戲。

◆結束遊戲(儲存與終了)

1 儲存

在主指令畫面時，按下選擇(SELECT)鍵，再選擇「4. SAVE」。遊戲的內容可儲存二個。如果以同樣的編號要做新的儲存時，會使得以前所儲存的遊戲內容被洗掉，這點要注意。

2 終了

儲存後，就要決定是否要終(此時會出現“ゲームをやめますか(Y/N)”的字)。若是想要終了就選Y，不想終了就選N。但在決定要終了後會向遊戲者問：是否想要了解以後的進展(Y/N)? (こんごのなりゆきをみまいますか(Y/N))。如果選Y，則本來遊戲者所擔當的君主就會改由電腦來擔當，遊戲會繼續自動進行。如果選N，則會有標題畫面表示出來，然後按(RESET)鍵，關掉電源。

◆重新開始遊戲(LOAD)

在舞台畫面選擇「7. ゲームをLOADする(遊戲記錄讀取)」。

◆表示時間的調節，HEX畫面的表示變更

等待，在主指令畫面按下選擇鍵，再選「1. ウェイト」。如此可把訊息等所表示的時間、使者的移動速度予以調整。總共分10階段，數字愈小速度愈快。

HEX：他國和他國的戰爭是否要用HEX畫面表示其經過，可以重新做決定。只要在主指令畫面按下選擇鍵，再選「2. HEX」。

SAVE：「ゲームをやめる(要結束遊戲)」請參考前頁。

◆要開始遊戲時

1 在主畫面，用十字鍵來選擇想玩的舞台，以A鍵決定。

2 接著決定遊戲的人數(なんにんでプレイしますか(0-12))。若在此時輸入“0”，則將進入示範模式，即由電腦對電腦自動作戰，此時無法中途參加。不想看時請按下主機本體上的“RESET”(重設)鍵。

3 接著大陸地圖會表示出來，把箭頭對準自己所喜愛的君主的國家，然後用A鍵來決定。在畫面上會有各統治此國的君主名稱，以及這個國家的顏色顯示出來。再按下B鍵，則會表示出剩下的君主候補者，而被選擇的武將名稱會以綠色表示。這時，選擇空白地(還沒有被人統治的國家)等於變成選擇「新君主」，會轉移到新君主設定(次項)。

4 要選擇遊戲水準(ゲームレベルをいくつにしますか(1-3))。數值愈大則難度愈高。

5 決定是否要看他國的戰爭(HEX畫面)(たうくのやんそうをみますか(Y/N))。本項在遊戲中亦可變更。

6 最後的確認(すべてよろしいですか(Y/N))。選擇Y(Yes)，就會轉移至主畫面，開始進行遊戲。想要重新設定時就選「N」，再選出想要重新設定的項目。(シナリオ：舞台、くんしゃ：君主、レベル：等級、せんそう：戰爭畫面)

◆新君主設定

所謂新君主，就是本來沒有在「三國志」的故事中登場，幻想出來的君主。由遊戲者本身來決定名稱、年齡、性別等，然後再設定知力、武力、魅力。這些要按照下面說明的順序來決定。

① 武將名：最多可輸入平假名7個字。但「ゝ」及「っ」等於一個字。用十字鍵移動游標，再用A鍵1個字1個字加以輸入，選擇「◀」則會從後面開始按順序1個字1個字予以消去，用B鍵則可取消去全部文字。選擇了之後，再把▶對準「E」用A鍵來決定。

② 出生日(たんじょうび)：出生月、日、開始年齡按順序輸入。

③ 性別(せいべつ)：是男性(だんせい)還是女性(じょせい)要予以輸入。

④ 能力(のうりょく)：設定知力、武力、魅力三種能力。年齡和性別將決定新君主的基本能力值。然而還有50點的自由數值可用十字鍵的←→來選擇想要增

◆遊戲進行法

通常在推行內政、外交時，是在主指令畫面中進行，而一旦發生戰爭，螢幕上則會切換成HEX畫面，以進行戰事。戰爭期間，可能會受到稅收、薪俸及洪水等天然災害的侵襲，以及居民和部屬的謀叛。此時君主不懂得處理這些突發事件，還得不停地擴張領土，打倒其他的君主，為了統一中國全土共41國而全力以赴。

[主指令畫面]

在主指令畫面上，可顯示有關自己國家的各項資料和指令。每個月會輪到一回發令的機會，此時遊戲者就可利用指令來指揮自己的君主、太守以及部屬武將，藉以落實各種有關全國統一的內政、外交、軍事等事宜。另一方面，則須發動戰爭，藉以增加領土。當你擁有2個以上的國，在君主所在的本國之外的領地就必須由部屬中選出一名武將，以太守的身份出任掌管本國以外的領地國。此時，該領地國亦有一次旋轉機會。

[地圖畫面]

這是全中國全土41國的地圖。在主指令畫面時，按下搖桿上的 \square 或 \triangle 鈕，就會切換至地圖畫面。地圖中會以各種不同顏色，顯示出中國境內各君主的領地。

◆HEX畫面

當遊戲者進攻他國或受別國攻擊時，螢幕上立即變為HEX畫面，展開戰爭。戰事若超過30天，仍無法決定勝負，若兵糧仍有剩餘時即形成所謂的長期戰，其勝敗亦只有留待下個月才能判定。及至勝負已成定局之後，則進行戰後處理，此時螢幕又將回到主指令畫面。但倘若君主陣亡，須再由部屬中挑選一出色武將為繼任者，以繼續遊戲進行。

◆主要指令的表示順序・選擇法的變更

想要變更MAIN指令的順序，用十字鈕的 \uparrow 來分配指令。在主指令畫面按下選擇鈕選出「コマンドじゅんばん(指令順序)」，再選其第2項「じゅんぱんのへんこう(順序變更)」

上段會有2個小方塊表示出來，上段的變更前，下段是現在將要變更的指令所表示的順序。移動箭頭選出2個指令，按下A鈕決定取消則用B鈕，那麼這兩個指令位置就會替換過來。

又，「UP(上)」「down(下)」右方所表示的指令，是表示若按下十字鈕的上或下時，游標會直接跳至該指令；這是在常用的指令上，如此可免去移動游標的麻煩。想要變更此處的指令時，先指定要變更的指令是「up」或「down」右方的指令，用決定後按A鈕，該項便會出來，再從上面的欄選擇1個指令出來。按下A鈕即可變更。變更終了後，請按下B鈕，跳回主畫面。

如果想要恢復已變更的順序編號時，就選擇「3.指令順序」中的「1.じゅんぱんのしょき(順序削去)」即可。



此，但仍由君主(即玩者)直接治理之區稱為直轄地；君主任任太守(即委由電腦自行治理)管理之地，則為委任國。然而，直轄地和委任國每月皆會輪到一次行使指令的機會。但委任國是由電腦發出命令，故不會出現主要指令的畫面。

空白地：不受任何人統治的土地。然，若有某國武將移動至此，此地就成為該國國土的一部分。

〔武將的種類〕

茲將武將作如下分類，而每個武將職權都不同。

君主：是一國的統治者。

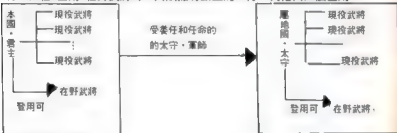
太守：被君主任任而統治直轄地以外之領土的武將。每月由君主發佈命令，

而由太守執行。可是，有時太守亦會謀叛。

軍師：是主指令畫面要發出命令時，從旁諫言的武將。軍師雖是由君王所任命，但知力則需達80以上。

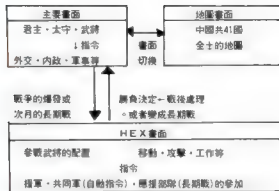
現役武將：乃君主現在已任用的部屬武將。有時會投靠他國或背叛。

在野武將：非部屬武將，不隸屬任何人。若被予以拔擢錄用，則成為現役武將。但在「登用」在野武將時，只限擁有該國的一方，其他人無法登用。



◆繼承者

君主駕崩時，要選一繼承者。即遊戲者必須由現役武將中挑選繼承者。若無人可繼承帝位，則遊戲將會結束。然而武將的忠誠度也會因君主的變更而改變，所以，有時會有現役武將轉變成在野武將的現象發生。



◆勝利條件

遊戲者的最終目的是要統一並支配中國全境內的41個國。或者是將自國以外的君主全部斬殺且沒有繼承者時，雖沒有佔領全部的國，但亦算是勝利。

◆舞台

是由以下6個舞台所構成。不論由那個舞台開始，遊戲皆可進行。在每一個舞台中，遊戲者所能選擇的君主以及各君主勢力分佈也有所不同。(P. 72)

	西元
舞台1：董卓的橫暴	189年
舞台2：曹操的掘起	194年
舞台3：劉備的離伏	201年
舞台4：諸葛亮登場	208年
舞台5：關羽的奮戰	215年
舞台6：三國的鼎立	220年

◆國土和武將的種類

〔國土的種類〕

國土的種類 以君主所處的地點而分為三個種類。

本國君主所在地，並且直接由君主統治的領土。每個月會輪到一回行使指令。
屬地國：本國以外的該國領土，由派任的太守管轄的地區。君王雖不居住在

◆輪回和指令的實行

各國君主・太守，每月會輪到一次發令的機會。當輪到玩者時，要選出武將來實行指令，且每位武將一個月內只能行使一次指令。至於指令的實行效果，則與武將的能力息息相關（武將資料）。也有些指令是非得以君主或太守方能實行的，而已實行過指令的武將名字會以紅字來表示。但，在能得到軍師的助言後，即使沒有派軍師執行命令，其名字也會變成紅字（即「提供助言」亦算是一項命令，提供後就等於是執行完畢）。至於那些受傷武將，則以綠色來表示。此時這些武將無法執行命令。如欲終止這個月的命令則按下B鈕，再選Y（yes）即可。至於屬領下的委任國則會自動發出命令。

◆有關於使者

與各國接觸的指令，有「輸送」、「登用」、「外交」、「計略」等。而去執行這些指令的武將，即是所謂的使者。在選擇指令後，當畫面上出現「ししやをだれにしますか（要派何人爲使者）」的字樣時，就請選出武將出來。使者於出使途中，有時會被逮捕或是他所攜帶物資、文件遭山賊或路經國太守、君主掠奪，甚至連人都遭到逮捕。危險狀況，就算到達目的國亦會發生。如果使者武力強或知力很高，就能平安地逃回國內。否則，若無法逃出，則將步上被殺或被俘的命運。

畫面上，使者是以橘紅色的馬形狀表示（又稱「外交馬」）；而被俘或任務失敗的使者則用藍色來表示。至於使者移動的速度，則以「ウェイト（等待）」，來予以調整。

◆軍事的助言

在有軍師的國家中，當每月輪回的指令操作到來時，有時會有軍師提出助言的情況。若在此時聽取了有關各方面如外交等的助言，則在本月能執行指令的人，便少了軍師。因為軍師提供助言，也算執行一項命令。



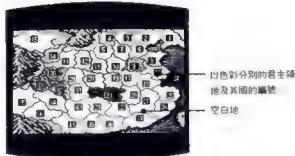
◆主指令畫面

遊戲開始時，下列畫面即顯示出來。



◆地圖畫面

在指令輸入前，按下L或R鍵，則主指令畫面和地圖畫面會相繼替換。畫面上背景的色彩亦因季節的不同而有所變化。



個季節擴散到隣近國，且這情況會持續到秋天。

「洪水」 夏

位於大河流域的國家，易發生水災。人口、士兵數、土地價值、治水度、居民忠誠度皆會因此而下降。遇到這種情況，若治水度愈高則受害就愈少。



蝗害



颱風



洪水



住民反亂



謀叛



疫病

「颱風」 夏

會有颱風侵襲。居民忠誠度、土地價值和治水度下降。治水度愈高，則受害程度愈小。

「疫病」 春～夏

會有傳染病。居民忠誠度、人口、士兵數會下降。災害將於下一季節擴散至隣國，到第二年才會停止。

「居民叛亂」

與季節無關。

有時居民會起而叛亂。若君主的信用度、太守的魅力、居民忠誠度低時，就會發生。

此時人口、士兵數、土地價值、金錢、軍糧皆會下降。

「謀叛」 與季節無關

要看武將忠誠度與性格如何，或受他國的戰略影響，而導致太守的謀反。而謀反的太守，則成為獨立的君主。如此一來，此國現役武將亦成為新君主的部屬，否則，便會成為在野武將，而與原君主的敵對心也會大大提高。

「山賊」 與季節無關

輸送中若經過居民忠誠度低的國時，有時會遇到山賊。因此，若武將武力、知力低時，物資被搶奪的情況常會發生。

Ⅵ局勢的急轉！

◆固定發生的事件

每年或定期地會發生以下的定期變動。

年齡加算 每年的1月

所有的人都加1歲。

到達某一年齡時，有些武將會死亡而亦有些新的武將會上場。而如果由遊戲者所選用的君主、太守去世後，同樣地，也要選出新的君主和太守。

「人口增加」 每年的1月

人口會增加。

「徵收」

一月份徵收金錢，7月份則徵收糧食。其徵收的數量是依據人口、土地價值、人民忠誠度來決定。

「俸給」

1月份要付錢，7月份則要支付米。按士兵數量予以支付。所必須支付的薪俸短缺時，武將忠誠度就會下降，且士兵數量也會減少。

相場變動(交易變動) 每月

糧食的行情會不同。

「武將移動」

在野武將有時會移動。

「體調回復」 武將受傷後，3個月

武將受傷後，3個月以內身體會自動康復。

「忠誠度變化」 每月

武將忠誠度會改變。

「武將離反(武將背叛)」

武將的忠誠度降低時，有時會變成在野武將。服務10年以上或有血緣關係的武將，則不會背叛。

突發事件

受到季節的影響，會有如下的突發事件發生。1～3月春季，4～6月夏，7～9月秋，10～12月冬。

「蝗蟲」 春～夏

會有大群蝗蟲出現。居民忠誠度、軍糧、土地價值會下降。這種災害將於下



〔人口〕 至多三百萬人

畫面上以百分比表示。

每逢一月，你的金錢收入和食糧收穫會增加，而一旦遇到洪水、疫病等災害，或是徵兵時，則會減少。

〔兵士〕

畫面上以百分之一的值表示。

以指令「軍事」中的「徵兵」來增加。於每年一月發放士兵的薪俸；七月則配給糧食給士兵。若遇薪俸、糧食不足，士兵數便會減少。而受洪水、疫病等災害（突發事件）或戰爭時，亦會減少。

〔金〕 最大到3,000

每年一月會增加。其增加數量，因人口、土地價值等因素而呈現差異。亦會因出售軍糧或〔內政〕指令中的「隨時」徵收而增加。

〔兵糧〕 至多300,000

畫面上以百分之一的數值表示。

每年七月會增加，其增加數量，因人口、土地價格、水利等因素而不同。若向商人購買或以指令「隨時」徵收時，也會增加。

〔民（民忠誠度）〕 0 ~ 100

會影響到一月份金錢和七月份米糧的徵收量。每當居民的忠誠度極低時，則會引發居民叛亂（突發事件）。而其忠誠度，可用〔內政〕指令中的「施示（賜予）」而增加；而會因洪水、蝗蟲害、戰爭、徵兵等而致使人民忠誠度下降。

〔土（土地價值）〕 0 ~ 100

對於一月金錢、七月米糧的徵收量有所影響。土地價值會因〔內政〕指令中的「開發」而上升，但若遇洪水、蝗害、戰爭等則下降。

◆國情資料

各國均有以下的資料，而這些資料，可由「情報」中的「他國」欄看出。

州名	此國所屬的州名
國編號	此國的編號 1 ~ 41
君主	統治國家之最高負責人
太守	統治該領地的武將
軍師	向君主提助策的武將 有任命時才會表示出來，若軍師智力愈高，則愈能輔導地得到助益 在有軍師的國家中，有時於每月月初皆能得到助益
人口	此國的居民總數，但不包括士兵在內，以百分之一的數字表示
兵士	此國所擁有的武將兵士總數，以百分之一表示
金	國內存有的金錢總數
兵糧	國內所有的糧食數量 以百分之一表示
民	居民對君主的忠誠度
土	國家的發展度 土地價值
水	國家的治水度
信	君主的信用度
武	包括君主（或太守）在內的現役武將的人數
在	不隸屬於任何人的在野武將人數
馬	一國所擁有的名馬匹數
稻	米的行情，即糧食的買賣資料



◆武將的資料

所出現的武將，皆有如下的資料。可由情報欄中看得武將的資料。但是，唯獨君主才有此類資料。



身體狀況	是否有受傷，以名字的颜色表示
地位	表示君主、太守、軍師，在野將軍等的職位
所屬	所隸屬的君主名稱
仕官	服務於現在君主的年資
忠誠	武將對君主的忠誠度
武裝	武將所擁有的士兵武裝度
訓練	武將對所擁有士兵的訓練度
兵士數	武將所擁有的士兵數，以百分之一表示
知力	聰明度和內政、外交上的能力
魅力	個人的魅力。對內政、外交的影響
年齡	現在的年齡。
婚姻(君)	與之有婚姻關係的君主。

「身體狀況」

對指令所執行的武將選拔及查看武將一覽表時，以名字的颜色來表示武將是否負傷。身體狀況良好者，以白色表之；負傷者則以綠色表示；若已完成指令的實行，即以紅色表之。若所呈現的如果是紅色和綠色時，該武將便無法再執行命令。而那些因作戰被捕或因疫病而受傷者，三個月後將會自動痊癒。

「地位」

此乃表示君主、太守、軍師、在野等職位。會以一個綠色的球，上寫「君」或「太」、「軍」表示。「君」表君主，「太」表太守，「軍」表軍師。

「水(治水度)」 0~100

對七月份米糧的微收量有所影響。治水度愈高對蝗蟲、洪水、颱風的防禦能力愈高，則受害程度愈小。使用「內政」指令中的「治水」可提高治水度；受到洪水、颱風、戰爭的災害則治水度降低。

「信(信用度)」 0~100

表示君主在社會上的人際關係與對外的信用度。其信用度高者，在使用「登用」指令挖角時成功率較高，外交上也容易成功。假若一旦向同盟國進攻，或逮捕同盟國使者及不遵守共同作戰的現象，則該數值會降低。如果允許同盟國的使者通過，或答應同盟國的共同作戰的要求並派兵支援時，信用度都會提高。另外信用度太低則武將忠誠度下降幅度會增大。

「現(現役武將)」

是屬於君主的部屬武將，每年一月領薪水，七月則領取配糧。

「在(在野武將)」

不隸屬任何人的武將。可利用「人事」指令中的「搜索」加以發掘，而以「登用」指令拔擢為現役武將。

「馬(名馬數)」 最多100匹

名馬可用來做為獎賞部屬武將，甚至錄用他國武將為在野武將的一種饋贈品。而一匹馬的價值是金100。

「相(米相場)」 1~100

是金100所能購買的稻米量。當數值越大時，表示米越便宜；數值越小則米越貴。米的價格便宜時在則加以購買，米的價格高時，則予以賣出，如此，便能賺得一筆錢。米的行情，每月都會變動。



しもつ(書物)、予以提升。

「武力」(ぶりよく) 最大100

武力強度是表示戰爭的攻擊力。武力愈強，敵人所受損害就愈大，而當使者被敵人發現或因撤退被敵人追捕時逃走的機率也越高。然而，在一騎討打時打败武力較己方為高之武將，亦能提高武力。

「魅力」(みりよく)

顯示使者的內政、外交等能力。其魅力愈高，內政、外交上的成效就愈大。
年齡(ねんれい)

每年的一月會增加一歲。有人會壽終正寢，亦會有新武將出現。

婚姻關係(こんいん) (隠君主)

是表示與何國君主有婚姻上的關係。與之有婚姻關係的君主國，其進攻我方領地的機率，較無婚姻關係的同盟國要低落許多。而繼承帝位的君主，其敵對必亦不因舊君主的駕崩而產生變化。



「狀態」

代表現役或在野武將。若現役武將，以「○○はいか(○○屬下)」表之；在野者則以「ざいやのし(在野人士)」表示。然，在野武將可經由「人事」指令中的「登用」，進陞為現役武將。

所屬

顯示在武將個人資料時。寫在「はいか」(屬下)的左方。此表示該武將所侍奉的君主。若使用「計略」中的「作敵」、「埋伏」，在形式上仍會將原所屬的關係表示出來。「仕官」(しかん)任官於現在君主的年資。

「忠誠(忠誠度)」(ちゅうせい) 0~100

是武將對君主的忠誠度。利用「人事」指令中的「褒美」，可提高忠誠度。若一月薪俸、七月米糧供應不足時，其忠誠度會下降。

而忠誠度過低時，也會發生現役武將的謀叛。若為太守，則將自立為王；若為部屬，則有可能變成在野武將。

武將的忠誠度愈高，愈不易為他國挖角忠誠度100時必定不會被他人挖去。且於戰爭時亦不輕易背叛(但作戰時，某些義理低的武將(如呂布)，即使忠誠度100，亦可能背叛)。

「武裝(武裝度)」(ぶそう) 0~100

表示各武將所擁有的士兵武裝度。它是由士兵所擁有的武器數量多寡來決定。武裝度愈高，戰爭時的攻擊力及防禦力也愈強。武裝度必須靠向商人購買武器方能提升。「軍事」上的「編成」，或重新徵兵時，武裝度便會降低。

「訓練(訓練度)」(くんれん) 0~100

各武將所擁有的士兵之訓練度。訓練度愈高，戰爭時的攻擊力、機動力就提高。它受到指令「軍事」的「訓練」而上升。但，也會因新兵的加入而下降。其增加幅度與武將個人之武力有關「

「兵士數」(へいしすう) 最多一萬人

畫面上以百分之一的值表示(即以1,0000→100表示)。

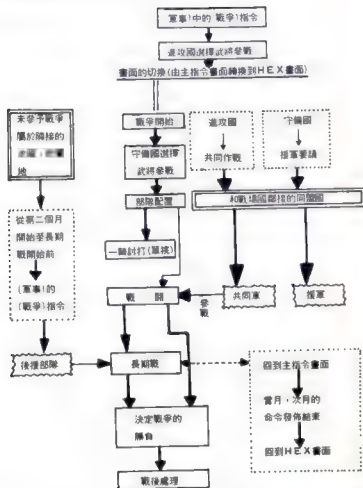
武將所分配到的士兵人數。可藉由「軍事」指令中的「徵兵」的增加或編制來予以增加或減少。

「知力」 最高100

表示智力的高低。智力高，內政、外交上的成效亦相對提高。而戰爭時，也能使誘導移動、火計等戰術更易成功。知力可藉由「人事」指令中的「褒美」的3

◆戰爭的流程圖

戰爭會以如下的流程進行：

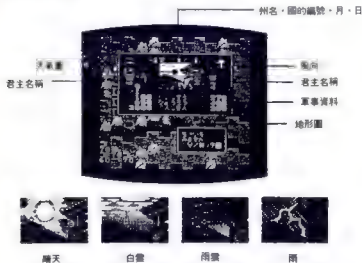


當戰爭開始時，若有一方提出單挑的要求時，而另一方也接受了這項要求，則會進行一騎討打。然後才會進入二國部隊與部隊之間的軍事戰開。戰開開始

VI戰爭時代的來臨！

當某一個國家受到他國以軍事的手段來進行侵略時，就會發生戰爭，而改變為H E X畫面。

◆H E X畫面



按下「R」鈕時，在螢幕上除了會出現二軍的士兵人數，軍糧多寡及軍用資金之外，同時也會出現「ちけいをみますか(是否要看地形?)」的字幕顯示(若選擇「Y」(yes)，即可以從螢幕上看到該國地形狀況，而部隊配置的位置會自動消失)。按L鈕時，指令的畫面會消失，而原本被隱藏在地形中的部隊就會顯示在螢幕上。若再按一下L鈕或是R鈕時，畫面就會回復到戰開狀況，這種操作方式在部隊的移動中也可以同時進行。



城 要塞 平地 森林 丘陵 高山 河、湖、海

地形	機動力	守備效果	火計效果	特徵
城	3	●	×	各國都會有一座城。 若被放火燒，而第二天尚未將火熄滅，則金錢和米糧就會減少。
要塞	3	○	×	各關有1~6個要塞。
平地	2	—	○	容易移動。
森林	3	—	◎	進入森林時，部隊會自動成為伏兵。(當然部隊的顯示點也會自動消失。)
丘陵	3	△	△	地形稍有起伏的丘陵地。
高山	無	無	△	無法進入。
河、湖、海	5	×	無	在此區域需要相當大的機動力。(火燒不到這個地方)

(依◎→○→△→—→×的順序表示效果的由大到小)

◆關於

在戰爭前要先決定主帥的人選。若是君主，太守參戰時就會自動成為主帥。若君主、太守沒有參戰，此時就要從參戰的武將中選出一名主帥。當主帥在戰爭中死亡，或被俘虜，或是在戰爭中，主帥開始退卻時，此場戰爭就算輸了。

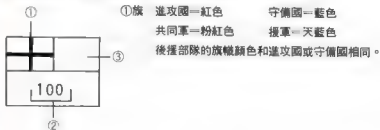
◆參戰武將和總大將的選擇及部隊配置

在戰爭開始前，先從守備國的陣容中，挑出總大將(由參戰的十名武將中選出)並把各部隊配置在戰場上，此時在H E X的畫面中可配置部隊的位置，會以×來表示。沒有參戰的武將也可以在戰爭開始之後被重新分派到戰場上完成151

之前，守備國方面可以向與自己有同盟的國家要求派出援軍，而進攻國的陣容也可以邀請同盟國共同來參戰。在每一回合作戰時，都會以以下的順序：守備國方面→援軍(若守備國有要請時)→進攻國→共同軍(若有被進攻國邀請參戰時)。各軍的各武將都會輪流出現在畫面上。(依各軍的君主、太守、將軍的順序開始，依照每一回合作戰的順序，使H E X的指令持續進行)

◆部隊各種顏色的區分：

由一名武將所統率的士兵即為一個部隊。此時做為優兵(伏的士士兵)的部隊並不會顯示在H E X的畫面。部隊旗幟的顏色區分如下：



(在戰爭中，若主帥是君主時，此時會在螢光幕上出現「十」字印號，若主帥為其他武將則是「一」的字印。)

②士兵數以白色代表士兵，若中了火計之時，則會改變為紅色。

③火攻的表示 若軍隊被施以火攻時，螢光幕上會有紅色的火焰出現。

◆地形和機動力

在H E X的畫面上，通常表示地形的圖格有7種(如圖所示)，各種地形的防禦效果都不盡相同，在使用火計時之成功率也不相同。而各部隊因要迅速移動故必須擁有機動力。當部隊每移動一格，都得視該格的地形種類來消費機動力。(機動力最大為6，但會依照部隊的訓練度的高低而有所變化。部隊被訓練的愈好，機動力就愈高，反之亦然。)

◆守備國一援軍的要求和到達

守備國的陣容受到他國的攻擊時，可以向在戰場上和自己有同盟關係的鄰國要求派出援軍。守備國先要選派一名武將作使者，去向同盟國討救兵。若同盟國答應予以援助時，守備國的使者和同盟國派來支援的武將會一起被送到守備國的戰場上，到達之後，就會自動地被分配到戰場上作戰。

若同盟國不答應派出援軍參戰，則只有使者會回到戰場上來。

援軍抵達戰場所需的時間天數，依遊戲者這一方的君主的信用度和魅力而有快慢之分。

當守備國這一方獲勝時，也要依同盟國派來的援軍(武將人數)多寡，而將戰利品中的金錢及米糧分配給同盟國。

若援軍到達之前，戰爭已結束時，援軍就會自動地返回自己的國家。

◆進攻國一共同軍的抵達

進攻國可以向在當月或前一個月締結同盟的鄰國邀請共同出兵作戰。若此同盟國按其約定出兵，當共同軍抵達進攻國時，就會自動地配置在戰場上參與作戰。(但有時也會發生同盟國未依照約定派兵參戰的狀況。)

共同軍到達戰場所需的天數會依進攻國的君主的信用度和魅力有所差別。

當進攻國這一方獲勝時，要依同盟國派出共同參戰的武將人數多寡將戰利品(金錢，米糧)做適當的分配。

在共同軍抵達前而戰爭已結束時，共同軍就會自動地返回自己的國家。

◆長期戰

戰爭開始之後若經過三十天而尚未分出勝負時，就會形成長期戰。此時會由H E X畫面回到主指令畫面，而讓當月沒有參戰的國家繼續完成其政事工作。接下來會將第二個月除了戰場國以外的所有國家，輪流執行其政事。輪到戰爭國後，又會由主指令畫面回到H E X畫面，繼續進行戰爭。

進入長期戰後，會有如下的畫面出現：

1. 派出後援部隊

當守備國的陣容中武將不滿10人，進攻國的陣容中武將不滿5人時，才可以

守備的位置。相同地，進攻國的5位參戰的武將(包括主帥)，也得配置到戰場上，在H E X的畫面上，進攻國可配置部隊的位置會以○來做代表。

◆一騎討打(單挑)

配置完成之後，守備國的陣容可以先決定，是否要向進攻國提出單挑的要求。一旦下了決定要進行單挑時，就要先選派出單挑的武將，若進攻國也接受守備國單挑的要求時，雙方就會馬上進行單挑的戰鬪。(即使守備國單挑的權利。沒有局進攻國提出單挑的要求，進攻國也有要求)

單挑得勝的一方，可以將對方予以俘虜。若打敗比自己武力更高的將軍後，自己的武力也會自然提高。若對方提出單挑的要求而予以拒絕時，本國的士兵人數就會減少。有時，武將也會憑他們自己的個性而自動去進行單挑。



5. 殘存在被俘虜的將領手中的士兵，將和其率領的武將遭到相同的命運。
〔武將的處置〕

1. 成為戰勝國君主的部下(はいかにする)：可以成為戰勝國的現役武將。

2. 流放(にがす)：讓戰敗國的武將逃走而成為在野武將。

3. 斬首(くびをきる)：將戰敗國的武將斬首處死。

〔君主的處置〕

1. 流放(にがす)：將敵國君主放走。而該君主會逃回其剩下的領地，或進入空白地建國。

2. 斬首(くびをきる)：將該君主斬首示衆。



要求與戰場國隣接，且沒參加戰爭的領地國派出後援部隊。後援部隊的派出，得在長期戰開始前。要在主指令畫面用指令〔軍事〕中的〔戰爭〕來派兵增援戰場國。

2. 施展〔偽書〕〔偽書疑心之計〕及〔作敵〕〔敵中作敵〕之計

可以向對方的武將施用〔計略〕指令中的〔作敵〕及〔偽書〕以利戰事的進行。

3. 取消同盟，則援軍和共同軍撤退

在主指令畫面出現時，可以取消與他國的同盟。他國亦可在此時取消與進攻國或是守備國之間的同盟關係。當然，由於同盟的關係取消，援軍或是共同軍就會全軍撤退，當然也無法分配到戰利品的金錢和米糧了。

4. 君主死亡時

在戰爭時，若君主死亡，則必須要從太守或是作戰中的主帥武將，或沒有參加戰爭的武將之中，選出後繼者來繼續進行戰爭。

◆勝利條件

戰爭的勝敗以下面的方式決定。

〔進攻國的勝利〕

1. 佔領守備國的城堡

2. 使守備國的米糧成為0。

3. 將所有守備國的武將予以俘虜或使其撤退。

4. 俘虜或殺死守備國的太守。

〔守備國的勝利〕

1. 使進攻國的兵糧成為0。

2. 將所有進攻國的武將予以俘虜或使其撤退。

3. 逮捕或殺死進攻國的主帥。

◆戰後處理

1. 戰場國會成為戰勝國的領土。

2. 進攻國獲勝時，主帥會成為其佔領的國家的太守。

3. 進攻國的部隊全部撤退時，守備國可將在戰場上被攻擊國俘虜的武將救回自己的部隊。

4. 戰勝國可以依照下列的順序來決定俘虜的處理方式。

【編成】 在一個國家內的武將與武將之間，若要將士兵人數予以重新調整，想聽武將的士兵人數時，在螢光幕上會顯示出被裁減下來的士兵數目。而若有其他武將需要增加士兵人數時，這些被裁減下來的士兵就可以分配在其部隊裡。若各武將已完成部隊的編制而尚有多餘的士兵時，這些士兵就會自動地恢復為居民的身份。

【訓練】(複) ★武力 ☆訓練度↑

訓練國內所擁有的士兵，以提高士兵的訓練度。負責指揮訓練士兵的武將武力愈高，其士兵的訓練效果也愈高。

【戰爭】(複) 和隣接的國家或是再度向交戰中的國家出兵。若攻入同盟國時，同盟的關係就會自動消失。進攻國所派出的武將最多5人，並須從參戰的武將中選出一名主帥，並要決定所需的米糧及金錢。君主或是太守有參戰時，則自動變為主帥，而此時也須決定繼任的太守人選。

【人事】

【登用】 ★信用度，使者的魅力，對手的忠誠度等等。登用的人材乃是由自己國的在野武將或是從他國的現役武將中選出。但是，只有在本國（君主所在國）才能錄用他國的現役武將。一旦決定了錄用的人選之後，就必須再選出一名武將做為使者。成功地錄用他國的太守時，他國的領土就會自動地變成為本國的附屬地。一旦決定要聽取軍師的建言時，就無法取消正在進行的指令。有關人事錄用的方法有下列4種：

『さんこのれい(三顧之禮)』(君・太)：唯有君主和太守才能實行此項指令。而且此項指令對知力高的對手會產生效果。

『めいば(名馬)』：此指令對於武力高的對手會產生效果。

『きん(金)』：依對象性格的優劣會產生不同的效果。

『てがみ(書信)』：和「金」一樣，會依對象性格的優劣而產生不同的效果。

【搜索】 從自己國家中來找尋未發跡的武將，找到時會成為本國的在野武將。

【任命】(君) 唯有君主才能執行此項指令。在自己國的現役武將中選出要任命的太守、軍師。本國的屬領地一定要派太守管轄。軍師的知力必須達到80以上(君主本身不能兼任軍師)

【解任】(君) 唯有君主才能實行的解聘指令。君主可以解聘現役武將、軍師。被解聘的現役武將就會成為在野武將，而被解聘的軍師則會回復現役武將的身

◆主指令畫面的指令(指令一覽表參看75頁)

主指令畫面能實行的指令如下：(君)→此指令唯有用於君主才有效。(君・太守)→此指令只適用於君主或是太守。(複)表示一次可以讓二個以上的武將同時執行。至於星號「★」則表示指令實行時影響該指令的因素，而星號「☆」表示指令實行之後造成該項資料數值的增減，以(↑↓)來表示。【】為【】指令的副指令。

當月的命令發出完了後要終了時，螢幕上就會出現等著指令輸入的狀態。此時須按下B鍵，再選「Y」

【情報】

若是要看其他君主國或是空白國的情報時，須選出一名武將來執行此項指令。若是只要看本國，或領地國的情報時，則無須選擇武將。在同一回合中可以連續查看多次的情報資料。

【他國(他國的情況)】 表示可看他國的資料。

【武將(武將的情況)】 表示可以看到武將的臉部表情。

【一覽1(武將一覽表1)】 顯示出本國武將的忠誠度、知力、武力，及魅力的一覽表。

【一覽2(武將一覽表2)】 顯示出本國武將的仕官年數、訓練度、武裝度及士兵人數的一覽表。

【屬領(屬領一覽)】

可以在螢光幕上看見自己屬領國的太守名字、金錢、米糧、士兵、居民的忠誠度及武將的人數。但是無法看見對方(交戰國)的資料。委任國的太守會有「★」印記表示。

【軍事】

【徵兵】 從住在當地的居民當中實行徵兵，以增加士兵的人數。該國人口在50000(畫面上以500表示)以下，或士兵的人數超過居民的人數，以及駐守在當地的所有武將的士兵數總和到達10000時，就不得再增兵。在畫面上每100個士兵表示為1，而每100個士兵所需的薪資為金10，米100(螢光幕上也是把米糧的100當作1來顯示，與士兵數的計算法同)。也就是說徵兵的人數，最小的單位即是1(1百人)。

「武器(武器購買)」 ☆武裝度↑

武將依據已有的士兵數而所購買的武器，是有助於武裝度的提高。以金1的價格可買武器1，倘若有一百件武器就能使一百個士兵的武裝度提升至100。

【內政】

「開發」(複) ★金額・知力・魅力 ☆土地價值↑

土地價值會上升。

土地價值提高時，在一月的金錢徵收和七月的米糧徵收量就會增加。

「治水」(複) ★金額・知力・魅力 ☆治水度↑

治水度提高。

治水度提高時，七月份的米糧徵收量就會增加。但受颱風、洪水的侵襲時，則其受損害程度會減輕。

「施し(賜予)」(複) ★米的量・人口・魅力 ☆居民忠誠度↑

將米賜給居民，可提高居民的忠誠度。

居民的忠誠度提升，則七月米糧的徵收量將會增加。

「臨時(臨時徵收)」(君・太) ★信用度・民忠誠度 ☆信用度・民忠誠度↓

除了秋天(7~9月)，徵收金錢和米糧就得用此指令。

但如此一來，信用度以及居民的忠誠度就會下降。

【外交】

以以下的副指令做各種選擇時，中國地圖和統治各國的君主名單就會先顯示出來。各君主名字的旁邊所表示的是敵對心(上段)和信用度(下段)。有同盟國的君主，是以藍色表示；交戰中而無法選擇的君主則以紅色表示。

「同盟」(本) ★(對方國)的敵對心・信用度・(使者的)魅力 ☆(對方國)的敵對心↓

邀請他國君主締結同盟。

同盟國於戰爭時，可以要求成為進攻的共同軍，在守備上則可做為彼此的援軍。然而，當拒絕同盟國的請求時，信用度便會下降。

一旦決定要軍師說出助言後，便沒有指令可加以取消(也就是不能)。

同盟國一成立，敵對心也會降低，而受到同盟國中任何一國進攻的可能性就減小。

當同盟國之間互相征伐之時，同盟的關係也就自然中止了。

分。

「委任」(君) 唯有君主才能實行此一指令。君主可以委任太守來統治屬領地。(君主也可以解除委任而由自身直轄領地)(委任：1.いん，解任：2.かいじょ) 君主主要委任太守時，最先要決定基本政策，其次太守必須要決定兵糧的運送，送到何處及是否要攻擊他國。若被委任的太守去世時，必須要從現役武將中選出新的繼任太守。

「いっばん(一般)」：一切都交由太守自行判斷處理。

「せいさん(生產)」：重視內政來增加米糧、金錢。此項適用於距離敵國疆界較遠，沒有被侵略危機；及知力高的太守。

「ぐんじ(軍事)」：重視軍備來增加領土。此項指令也適用於與敵國隣接的屬領地及武力較高的太守。

「じんじ(人事)」：重視人事的搜索，確保優秀人才的招攬。此項指令適用於與空白地隣接的屬領地，及魅力較高的太守。

「褒美」(君・太) ★魅力(給予「書物」時：靠軍師的知力) ☆忠誠度↑(「書物」，可使知力上升1)

只有君主或太守才能實行。

能提高君主的部下武將的忠誠度。褒美的方式有下列三種：

1.きん(金)：金錢數的最大數目是100，依君主的魅力愈高，愈能提高其忠誠度。

2.めいば(名馬)：君主(太守)的魅力愈高，愈可以提高其忠誠度。一匹馬相當於金100(金錢數)，可以從商人那兒購得。

3.しょもつ(書物)：必須在擁有軍師的國家才能執行此項指令。得到寶鑑之後，能提高知力1。軍師的知力要比被給予寶鑑的武將的知力高出2以上之時才有效用。

【商人】

沒有商人就無法實行的指令。

「米売り(賣米)」 米錢按當時米市的行情來買賣。

「米買い(買米)」 買米的價格按市面行情來進行交易。

「名馬」 買馬做為褒賞或錄用時的贈禮。

一匹馬的價格是金100。

心部屬。其埋伏的計策，實包括了下面三個階段：

「まいふく(埋伏)」：首先，將本國武將送往他國。而所派遣的武將，必須符合忠誠度 100 的資格。

「かくにん(確認)」：進攻他國之前，須與所派至他國的武將先行聯絡。若不進行聯絡，則戰時背叛的可能性與無埋伏時是相同的。

「てったい(撤退)」：將派遣的武將，撤回回國。

〔二虎の計(二虎競食之計)〕★信用度・(軍師、使者、他國君主的)知力
使 國之間互相征伐時所運用的計策。

軍師一旦說出助言，有關指令的執行則無法取消。

〔驅虎の計(驅虎吞狼之計)〕★魅力(使者)・(他國太守的)忠誠度
設法使他國太守謀叛。

一旦軍師說出助言，就無法取消有關指令的執行。

當計策成功時，受唆使的太守則起而叛變，而成為當地的獨立君主。

作敵(敵中作敵)〕★(君主的)信用度・(使者的)魅力・(軍師的)知力・(對方的)忠誠度↓☆(對方的)忠誠度↓

私通他國的武將，而設法使他於戰爭時，起而叛變。

指令的執行於三個月內皆有效。而軍師一旦說出助言，則無法取消有關指令的執行。

作敵計策如成功，其武將的忠誠度必大為降低。而且戰爭時，必會起而謀叛。

〔偽書(偽書疑心)〕★(使者、軍師的)知力 ☆(對方的)忠誠度↓

他國武將利用反間計而寫假信，故意造成君主和武將間的猜疑。

軍師的助言一說出，有關指令的執行，便無法取消。

此計謀若得以成功，其武將的忠誠度必下降，而且，容易謀叛投效他國。

【移動】

移動〕(複) 將武將移往隣近國家。

往不受任何君主管轄的地區(空白地)移動，此地區就自然成為本國的領土。

於移動時，可攜帶金錢與軍糧。

若君主或太守要移動至他處時，定要選出其繼任太守。

輸送〕 國土境內的金錢和米糧的輸送。

必須選出武將擔任使者。而在長期戰時，被進攻的國亦能由他處運輸物資進入該地作補給。

〔共同(共同作戰)〕(本)

是對同盟國或共同對隣近他國進行攻擊時，所下的約定。

一旦聽了軍師的助言後，有關指令的執行則無法取消。

有效期間從約定之時，到第二個月為止；之後仍沒有進行作戰(要求他國一同進攻)時，此約定就自動失效。

共同作戰就算成立了，其是否按照約定派出共同軍及武將人數多寡等，這一切皆由同盟國的君主來決定。

婚姻〕(本) ★(對手國的)敵對心・信用度・(使者的)魅力 ☆(對手國的)敵對心↓

將公主嫁給他國的君主。

軍師一旦說出助言後，有關指令的執行，則無法取消。

婚姻一成立，敵對心便會下降。如在迎娶的途中，使者被捕，新娘亦會被擄走。若向有婚姻關係的國家出兵攻擊，則出兵國的信用度便會下降。

若有婚姻關係的國家，則以綠色表示。

〔贈物〕★金額・(使者的)魅力 ☆(對手國的)敵對心↓

贈送金錢給他國君主(至多一千元)。

對方一旦接受這筆錢，敵對心也就下降。

〔破壞(同盟破壞)〕(本)

若原本有共同作戰的約束，亦立即失效。在進行長期戰時破壞同盟，援軍、共同軍亦會馬上撤退。

勸告(降伏勸告)〕(本)

勸他國降服。若勸告成功，則不戰即能將此君主所統治的國家，全部納入自己的版圖之內，而對方君主亦成為自己的部屬。至於此國的武將，就視其忠誠度，而由他們來決定做你的現役武將，抑或是在野武將。如果勸告失敗，對方君主的敵對心亦因而增強。

〔計略〕(本)

〔埋伏(埋伏之毒)〕☆(對方的)忠誠度↓

將我國武將送至他國成為在野武將。當此武將為他國所僱用，一旦和我國發生戰爭時，就會趁機謀叛歸向我軍，如此一來，他國武將的忠誠度，亦會因此而大為降低。可是若時間太長，被錄用的武將，亦有可能成為對方國真正的忠

進入敵人部隊所在的位置，而展開連續的拼死攻擊。彼此交戰而無法分出勝敗時，其結果不是穿過敵軍進入對面的H E X，就是因攻勢受阻而退回原來的H E X上。若攻擊目標是敵方的城堡或主帥，使得敵方的士兵數變為0時，戰爭的勝負亦就此決定了。

【たいきやく(退却)】 ★武力・機動力・訓練度等

部隊可撤退到隣接戰場圖的我方領地或不受任何人所管轄的空白地上。但，於撤退的途中，有時會被逮捕。然而主帥撤退，等於是全軍的撤退，亦等於是打敗仗。

【じょうほう(情報)】

觀察我方或敵方部隊的情報。

對於閃爍中的游標，可利用控制器上的十字鈕來加以控制。將游標移到所要看的部隊之上，再按下A鈕，則指揮這個部隊的武將及其資料就會顯示出來。若按下的是B鈕，則回復到原來的畫面上。如此情況，在一回合內，能連續實行好幾次。

如欲了解敵方部隊的情報時，得花上金10的代價。至於敵方部隊的伏兵情報，是無法得知的。

【こうさく(工作)】

【しゅつじん(出陣)】 有守備國方能使用的指令。

如果 參戰的武將人數不足10人時，即可將沒有參戰的武將派出，配置在有利的地方，參與作戰。

【ながえり(叛亂)】 ★(對手的)忠誠度・性格・[作敵][埋伏] 實行之有無

唯有主帥、太守方能實行之。

能讓敵軍的武將和士兵歸順我方。

其能否成功，則視敵軍武將的忠誠度及性格而定。

但，如果對那些成功地實行過[計略]中之[作敵][MAIN的指令]之武將而言，即使不花任何錢，亦能使他叛變而歸順我方。而那些施行過[埋伏]計策，且有予以確認的武將，大體而言，其謀叛的程度極高。但有時亦甘心臣服於敵國君主，而無反叛之心。然而實行「叛亂」之指令時，是要花費金錢的(至多99元)。

◆H E X指令(參考指令一覽表)

能在H E X畫面上執行的指令如下。當不想執行任何指令(待機)時，只須在輪到該名武將時，按下B鈕，再選擇「Y」(yes)即可而部隊的機動力則增加1(最大是6)。★所代表的是會影響指令執行效果的資料。

【いどう(移動)】

【つうじょう(通常移動)】 ★機動力

對於因機動力不足而無法進入的地方，則利用「待機」將其機動力提高。與敵方部隊接觸時，就算還有機動力，也會在H E X畫面上停止下來。

【ゆうどう(誘導移動)】 ★知力

使附近的敵方部隊聚拢在後，再採取包圍、遷移的策路。如果以這種方式移動，則可將敵方的部隊誘導到自己的陣地中來。然有效時間只有1輪回。至於其成功與否，就全靠武將的知力。

【伏兵】 ★武力・武裝度・兵士數

這不是一個指令。如移動到H E X之上的森林地區時，此部隊就自動成為伏兵。而部隊的顯示亦因而消失。若敵兵在移動時進入伏兵周圍的格子時，伏兵部隊便會自動攻擊敵人的部隊。但，此時伏兵的部隊，是不會受到傷害的。

【こうげき(攻擊)】

受攻擊後，士兵數會減少。當武將的士兵數減至0時再遭攻擊，則武將不是被敵軍捕虜就是當場被斬殺。

【いっせい(一齊攻擊)】 ★武力・兵士數・部隊數・地形

我方的所有部隊，聯手攻擊隣接的敵人部隊。

【たんどく(單獨攻擊)】 ★武力・兵士數・地形

單獨攻擊附近的敵人部隊。

【かけい(火計)】 ★知力・地形・天氣

放火燒H E X上的隣近地區。若受到火攻計策時，士兵數則會減少。而到了第二天，火仍未撲滅時，燃燒中的H E X上的部隊士兵數也會減少。火勢有時會因風向而蔓延到隣近地區。但隨著時間的流逝和受到降雨的影響，火勢亦會熄滅。

【とつげき(突擊)】 ★武力・兵士數・地形

黃巾之亂雖被平定，但靈帝駕崩（189年），少帝繼位，宮廷內的外戚與宦官之對立，是愈來愈激烈了。於是，何進與袁紹一夥人密謀除掉宦官張讓等「十常侍」，並求助於董卓。結果，消息走漏，何進反遭誅殺，袁紹、袁術在一氣之下，大殺宦官，據說死者超過二千人以上。

在這次暴動，獲得鳥箭之利者是董卓。有關黃巾賊的討伐及宦官的被殺，董卓皆未立下絲毫的功勞。為了避開這次動亂，群臣擁帝等數十人，離開皇都進入洛陽城（189年）。過時到來的董卓，則憑恃其軍勢，到處橫行。當丁原的軍勢阻擋其去路時，就以赤兔馬贈呂布，以利誘降，並替其除丁原，董卓從此更是掌握了皇都的軍事權。繼之，將少帝廢為弘農王，立弟陳留王（獻帝），最後，把弘農王和其母何太后一併殺害。

●諸侯的聯合、劉、關、張三兄弟的活躍

曹操對董卓的殘暴，感到極為憤怒，遂下檄文討伐，各地諸侯紛紛響應此義舉，而朝向洛陽（190年）。這些人分別是：後將軍，南陽太守袁術、陳留太守張邈、濟北相鮑信、北海太守孔融、徐州刺史陶謙、西涼太守馬騰、北平太守公孫瓚、烏程侯、長沙太守孫堅、邾鄉侯、渤海太守袁紹等，聲勢浩蕩，連劉備、關羽和張飛也追隨公孫瓚。諸侯們因慕袁紹之名，而公推其為盟主，並由孫堅打頭陣，朝汜水關進發。

董卓在得知聯軍進攻之消息後，內心極為恐慌，就令猛將華雄防守汜水關。華雄打敗缺乏軍糧的孫堅及其他諸侯派出的武將，而固守於汜水關。關羽適時出現，曹操斟熱酒一杯，請關羽飲後上馬，關羽未喝，逕赴戰場，只聽鼓聲大振，瞬間斬下華雄之首，下馬入帳，其酒尚溫。

汜水關被破，董卓親率士兵佈陣虎牢關，諸侯分八路往虎牢關迎敵，這時手持畫戟，騎在赤兔馬的呂布，出來應陣。結果，諸將皆敗，無人可敵，就在布舉畫戟往公孫瓚後心刺下之際，無人張飛適時出現。二人打得難分軒輊時，關羽加陣，終於劉備也加入，如此一來，號稱所向無敵的呂布，寡難敵衆，遂騎赤兔馬奔逃。

因為呂布的敗陣，使董卓失去戰鬥意志，並接受李儒之建議，遷都長安（190年），行前掘掘歷代的天陵，盜出所有的金銀財寶，並沒收富豪的財產，最後，放火燒城。於是，自漢光武帝以來，以繁華而自詡的洛陽，就此成為廢墟。

1「舞台1篇」董卓的殘暴（189年）

●黃巾之亂和董卓的殘暴

後漢靈帝時代，外戚濫用權力，宦官殘虐，宮廷亦大亂，百姓更因重稅而苦不堪言。太平道之首領張角，就利用社會的動盪不安，興起一場大叛亂，即所謂的「黃巾之亂」（184年）。

黃巾軍分為二十六方，大方萬餘人，小方六七千人，各有首領。他們到處焚燒劫掠，於中國北部簡直無惡不作。一方面，靈帝的外戚——大將軍何進和皇甫嵩、盧植、朱儁先後率軍討伐之。結果，張角病死，其弟張寶、張梁敗死，使黃巾軍的主力毀滅，但殘黨成為各地動亂的來身。在這的同時，皇甫嵩部下曹操是活躍，而盧植之弟子劉備也躍舉義旗，孫堅更是在朱儁的指揮下，立下汗馬功勞。



令呂布下定決心叛變，是因不滿董卓的殘暴行為而施策略的司徒王允，計略中的主角即是美女貂蟬。司徒王允先邀請呂布到家並作了要將貂蟬嫁與他的約束，但司徒王允又將貂蟬獻給董卓，呂布責備司徒王允違背約束，王允回答說：「是要讓貂蟬成為董卓的養女，再名正言順下嫁與你。」然而董卓毫無把貂蟬嫁與呂布之意，使呂布對董卓產生不信任感，內心更是日夜思慕貂蟬。當三人的密會被發現，董卓憤而舉戟擲向呂布，使呂布由不信任轉為憎恨。王允就向呂布提出誅殺董卓的計劃，開始，呂布內心還猶豫不決，最後王允說：將軍姓呂，太師姓董。太師竟以戟刺你，欲置你於死地，這種人是不可以認為義父的。呂布終於下定決心，第二次殺死義父（192年）。

●「二虎競食之計」和「驅虎吞狼之計」

一方面，曹操被封為兗州刺史，並得到精銳是「青州兵」及謀臣、猛將們為部，也朝東方和南方擴張勢力。再者，迎接從長安逃出的獻帝，並遷都於許，但

父曹操被陶謙的部下殺死，曹操一怒，親率大軍襲擊徐州。在徐州的陶謙遣糜竺往北海，求孔融起兵救援。然而，孔融在率兵赴徐州途中，遭黃巾之殘黨包圍，被困於所停留之城。於是，派太史慈為使者，向平原的劉備求援，劉備感到極為驚訝，並向使者說：「孔北海竟知世間有劉備這樣一號人物耶？」乃同關羽、張飛點精兵三千攻打黃巾殘黨，結果，大敗群賊，降者無數，餘黨潰散。又從公孫瓚處借得胡車和兵二千，去援救陶謙。

就在這時，曹操得到最後消息，即其根據地兗州被張邈、陳宮、呂布等襲破，只剩下二城而已。曹操只好撤軍回兗州，向盤據陳陽的呂布攻擊。呂布固守城堡，雙方對陣百數日。就在此時，突然飛來大量的蝗蟲，不但危害所有的農作物，更是蠶食庫存的軍糧，結果，雙方進入停戰的狀態。

陶謙死後，受衆人請託，劉備領有徐州（194年），曹操又想攻擊徐州。但受到荀彧規諫，而打消這個念頭，先從鞏固自己的地盤做起，並確保軍糧，再攻擊呂布。於是，就在不停的攻擊裡，不讓對方有喘息的機會，終於平定兗州，失去根據地的呂布，逃向徐州，投靠劉備。

以曹操的立場來看劉備和呂布的聯手，自然是構成威脅。這時，荀彧獻上二計。其一「二虎競食之計」，一只要讓二虎（劉備和呂布）彼此互相殘殺，雙方就必有死傷，但這個計謀被劉備看穿。其二「驅虎吞狼之計」，即利用虎（呂布）吞下狼（劉備），也就是說向劉備下征討袁術的勅令（196年），讓留守的呂布趁機



曹操



孫堅



劉圓



董卓



關羽



張飛



呂布

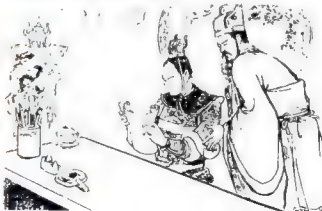


公孫瓚

2 舞台 2 篇「曹操的雄心」（194 年）

●群雄割據，呂布背叛

自從董卓向西逃去，諸侯聯軍也逐漸失去戰意。唯曹操窮追不捨，却中了李儒之計略，而吃了大敗仗。不久，孫堅無意中在已成廢墟的洛陽發現玉璽，並占為己有，結果，因為這個緣故，使同盟完全崩潰，自此立即進入群雄割據的時代。看到這種轉變，最高興的要算是董卓，更何況長安是一個要地，且極接近自己的根據地。如果一切順利的話，支配天下，絕非僅是一個夢想，就算失敗，也可以固守此地，而安詳度過一生。然而，夢想終究還是毀於董卓自己身上，拜董卓為義父的呂布，竟背叛之。



一方面，在徐州的呂布，向駐屯在小沛的劉備攻擊。曹操爲了得到徐州，下令討伐呂布，儘管呂布極力守住城堡，終究降於曹操。爾後曹操接受劉備建議



・新呂布（198年）

另一方面，連續吃了幾次敗仗的袁術，仍然過著豪華奢侈的生活，終致眾叛親離，無地置身的袁術，把皇帝的稱號讓與袁紹，並攜玉璽為禮物，向河北出發，結果病倒，對虛名一直懷有憧憬的袁術，終於滅亡（199年）

●官渡之戰

一意思想稱霸中原的曹操，其最大的敵人是出身於名門世家，目標具聲望的袁紹。打敗公孫瓚，以其日正當中之聲勢而自豪的袁紹，對在許都挾天子以令諸侯的曹操極為不滿。故兩雄之對決，只是時間的問題罷！

劉備在許都，倍受曹操的禮遇，結果捲入暗殺曹操的是非之中。自劉備和袁紹結盟獨立以來（199年），使劉備和曹操終生敵對。遭到曹操攻擊而敗走的劉備，投靠袁紹，關羽則被曹操擄獲。之後，關羽也曾出陣幾次，攻打袁紹，最後，爲了找尋劉備，離開曹操。

經過幾次的對立，曹操和袁紹終於在官渡再一次大規模且具決定性的對立（200年）。雖然曹軍軍糧不足，處於劣勢，仍挺而應戰。另一方面，袁紹軍的驍將失和，加上聽不進忠言逆耳的袁紹，以爲建議遣部隊襲擊許都的許攸，意欲謀叛，而心中起疑。對此感到失望的許攸，就去投靠曹操，並建議曹操奇襲袁軍的糧秣集中地烏巢。奇襲成功，曹軍趁機追擊已失去戰鬥意志的袁軍，終

背叛劉備。果不出所料，當劉備奉旨出兵，留守在徐州的呂布，趁機奪取徐州。在戰場上處於孤立的劉備，只好反過來投靠呂布，駐屯於小沛。



高干



陳宮



荀彧



孔融



太史慈



諸雲



曹孫操



馬騰

3 舞台3篇「劉備的離伏」（201年）

●袁術Vs.袁紹

在淮南不斷擴展勢力的袁術，其名聲和袁紹不相上下。這二人雖屬堂兄弟，却無法互相協助，反而牽制對方的行動。當袁紹聽到劉表和袁術締結同盟，立刻下令孫堅攻擊劉表。孫堅進行快速攻擊，但被黃祖軍的箭射中而陣亡，其子孫策投靠袁術。想早日自立門戶的孫策，就利用父親遺留下來的玉璽，做為質押，向袁術借兵，朝東江出發。

當時所流行的一句預言「能取漢而替之是當塗高者也」，大家對這一句話的解釋，不盡相同，袁術堅信自己的名和字符合這個說法，如果能得到玉璽，就可消除一切心懷不軌的諸侯。於是，改年號爲仲氏，並訂定朝廷諸官的位置，自我稱帝起來。197年，其心中想與徐州的呂布結為同盟，並已得呂布的承諾，由於陳珪、陳登父子擔心劉備的安全，就說服呂布收回原先的承諾。袁術一怒之下，決定進攻徐州，但受到陳登說服的韓暹、楊奉背叛之，並和呂布串通，結果，袁術大敗，當袁術看到曹操、劉備及孫策向自己進攻時，就被過淮水逃走，於壽春的軍隊則被擊破。



袁術

袁紹

孫策

諸葛亮

4 舞台 4:「諸葛亮的登場」(208 年)

● 赤壁之戰(曹操 Vs. 孫權)

自袁紹死後，曹操即對袁氏一族進行掃蕩。待北方權勢鞏固後，遂又舉兵南征。其勢如破竹的攻勢，致使曹操於劉表死後，因劉琮的降服而不費吹灰之力即能取得荊州。而原先投靠於劉表的劉備，雖得到諸葛亮的輔佐，可是，基於局勢的考量，仍得朝江陵一帶發展。正當曹軍與趙雲、張飛所率領軍隊，於當陽、長坂激戰時，吳國孫權即派魯肅前來建議劉備和孫權締結同盟。而後，劉備遂派諸葛亮為使者前往魯國商談此事。

然而，就在諸葛亮前往吳國的同時，曹操亦對吳國發出了最後通牒。於是，孫權與張昭等人商討以謀對策，但，結果竟一致主張降服。其主要不外是因為，曹操挾天子以令諸侯，而且又擁有荊州水軍，致使原本被視為屏障的長江，



於毀滅之，曹操終竟扭轉劣勢，而贏得對其統一北方具有決定性影響的一場重要大戰。這場戰役也充分顯現出袁紹氣宇狹小之外。

這時，孫策被刺身亡，將其後事託與弟孫權。

● 諸葛亮的登場

官渡之戰結束，已和關羽會合的劉備，襲擊許都失敗，只好投靠荊州的劉表(201 年)，並負起對付曹操的首要任務。此時的曹操已為稱霸中原打下基礎，在打倒袁紹之後，矛頭必指向南方，所以，劉備不斷的勸劉表趁機襲許都，可惜劉表僅是袖手旁觀。

劉備只有興嘆，沒有機會讓自己好好表現，並立下功勞。此時，却有很大的轉機出現。受司馬徽 過時務者為俊傑。天下有伏龍、鳳雛之存在。這種說法影響，及徐庶的 走馬薦諸葛 之告示，劉備內心就有諸葛亮這個人，並且是自己真正要找尋的人物，遂來到南陽的草廬拜訪，這訪二次，方得以會晤。這時，諸葛亮向劉備表示：「三分天下之計」。諸葛亮援引曹操與袁紹之戰為例，向劉備說明策略的重要性，更從此判定天下的情勢。『北方的曹操擁有百萬大軍，且挾天子以令諸侯，必無法以對等之態來與之戰鬪。東方的孫權是二代皆支配江東，已有穩固的地盤，因此，不能與之敵對，而要結為同盟。至於現在的荊州，是一個重要的地方，也是武略皆可施展之國，只是目前據據於此的領主，將無法固守此地。西方的益州，則屬豐饒之國，可惜領主劉璋是昏君，致該國賢能之士，無不翹首企盼明君的到來。』

也就是說，在與曹操戰鬪之前，先與其他勢力(孫權)結為同盟，並有取得根據地(荊州和益州)之必要。能支配荊州和益州，並鞏固其要處，且干涉西方和南方各蠻族，對外與孫權結盟，對內施行德政。一旦天下發生事情，令一位大將率荊州的軍隊，朝洛陽方向推進，將軍本身則率領益州的軍隊，往長安方面進展，如此一來，相信沿途民眾會出來歡迎將軍。屆時，復興漢室，不再是一場夢而已。

劉備一聽，有如撥雲霧而觀青天，喪心延請諸葛亮出茅廬援助自己。諸葛亮對實力和聲望皆在劉表之上的劉備，能三度目不分晷窺視僅是一介書生的自己，感到極為感動。於是，二人就結下君臣之情，為了使三分天下的構想能予以實現，開始有所活動。這時，劉備四十八歲，諸葛亮二十七歲。

兩方水軍初次交戰的結果，曹軍不幸落敗。所以，曹操遂遣蔣幹往見周瑜，欲說服周瑜叛吳而予以重用。但是，當蔣幹來到周瑜軍營後，不發一言即歸。然而此刻蔣幹所帶回國的，竟然是水軍司長華瑾、張允私通孫權的證據。曹操忿怒之餘，即將二人處決。可是，後來曹操卻發現這其實是周瑜所施展的謀略。於是，便派華瑾的堂弟蔡仲、蔡和前往吳國詐降（埋伏之毒），但為周瑜識破而利用。此即聞名的假投降，亦是黃蓋、周瑜「願打願挨」的「苦肉計」，使得黃蓋的詐降讓曹操信以為真。起初，曹操對於黃蓋的投降即感不安，遂派蔣幹刺探敵情，可是，怎麼也沒料到蔣幹竟然上了周瑜的當而帶廢統回來，廢統遂又建議曹操實行「連環之計」也就是將大小船隻以鐵環連結起來。然而，此計表面上雖是為了防止曹軍士兵的疊船，實則為了日後火攻的方便。

決戰時刻終於來臨，黃蓋即率領部隊於接近曹船時，將火箭射出，由於此時正吹著東南風，促使火勢更加強盛。周瑜便趁勢擴大攻擊，而劉備亦由陸地展開進攻，打得曹軍是潰不成軍。

此役不僅粉碎了曹操欲統一天下的野心，却也和當年在官渡之戰中戰敗的袁紹一樣，正面臨無法稱霸中原的危機，而採取加強防範的守勢態度了。然而，此戰的最大贏家，當屬那亟欲圖謀東山再起的劉備，他不僅得到荊州南部各郡，亦奠定二國鼎立的基礎。



孫權



周瑜



曹操



蔣幹



華瑾



黃蓋



劉備



馬超

喪失作用。唯獨魯肅一人，堅持與曹軍奮戰。若以劉備立場言之，能與曹操相抗衡者，亦唯有孫權。是以，吳蜀兩國締結同盟而與曹軍交戰，是件生死攸攸之事。無怪乎劉備對此事至為慎重而派諸葛亮出使吳國了。

諸葛亮在謁見孫權時，對他說：「大體而言，曹操業已平定了群雄，再加上劉備也已經由荊州撤退出來。在這危急存亡的關鍵時刻，亦該是將軍您當機立斷的時候了。吳王若是無法在降服或對抗曹軍間（利用吳越軍隊）有所抉擇，必將發生災難。」孫權聞之，不禁問道：「既然如此，劉備為何不投降？」孔明一聽隨即答道：「以前，有一齊國壯士田橫，因守義而不為齊高祖劉邦的部屬。更何況是身為漢室後裔且其才遠播的劉備，焉能不完全力抵抗而臣服於曹操。只是成功與否，則得聽天命了。」孫權一聽臉色立變，並說：「我吳國既擁有十萬大軍，絕不受人干涉。我已決定聯與劉備共同抵抗曹操，只是，劉備才剛敗在曹操手下不久，還有餘力來與之交戰嗎？」諸葛亮鎮定地說：「劉備雖剛嚐敗績，但仍擁有一萬殘兵敗將和關羽水軍的軍力，再加上江夏劉琦那下一萬人的軍隊，縱使曹操有號稱千萬的軍容，也會由於長途跋涉、水土不服而羸弱疲憊。更何況現在曹操又失去荊州的民心，只要將軍您與劉備聯手出擊，必能攻敗曹軍。而曹軍一旦往北敗逃，吳在荊州的勢力自然增強，如此一來，方可呈現三國鼎立的局勢。故，今天的決定將是明日勝負的關鍵。」孫權聽畢，龍心大悅。由此處不難看出諸葛亮的高明處乃是在於，不使弱勢的劉備與孫權成為對立的局勢，且藉著孫權自動和劉備締結同盟，為日後劉備占領荊州奠定基礎。

然而，正當孫權招兵買馬之際，幕僚們的反對聲浪四起，致使孫權猶豫不決。就在此時，自孫策以來即擔任將軍的周瑜便開口說：「曹操雖以漢室丞相自居，但充其量亦只不過是個逆賊。憑將軍您的雄才大略，又繼承父兄的江東大業，其軍勢之強，理應替漢室除害。更何況曹軍又存在著四項致命的弱點，第一背後深受關西馬超、韓遂的威脅。第二不擅於水戰。第三酷冬將至，馬將無草可吃。第四水土不服，定會有疾病產生。誠如上述，曹操既然冒了這麼多危險，因此，擊敗曹軍定是件易如反掌之事。」孫權聽完這番話後，遂更加堅定了決戰的意願，以抵抗曹軍的南起。於是，孫權即派周瑜、魯肅、程普二萬部隊先行出征，再動員更多士兵做為後援部隊，一場曹操與周瑜的關智戰爭，在兩軍對峙於赤壁的情況下展開了。（208）



張魯



劉備



黃忠



夏侯淵

6 舞台 6 「三國的鼎立」(220年)

● 劉備之死

在中原的曹操去世後，其子曹丕繼任為魏王。而後又強迫獻帝退位，建立魏國(220)。劉備為了對抗篡位的曹丕以及維護漢室的大統，遂即帝位，改國號為蜀，此為蜀的建國(221)。

劉備深受結拜兄弟關羽的去世和荊州失陷的雙重打擊，遂激起強烈的復仇心，打算對孫權進行攻擊。然而，對此進攻計畫心生畏懼的孫權雖願將荊州奉還並與劉備進行和談，但却為劉備所拒。之後，孫權乃覺悟到其決戰的必要。兩軍遂在夷陵展開一場激戰，由於孫權的部屬陸遜善用帷幄，使得蜀軍吃了大敗仗(222年)。

劉備因受此打擊，而在白帝城(永安宮)臥病不起，而劉備深知自己來日不多，遂以一慈父的親切叮嚀，對其子劉禪交待遺言。然以劉備具有英雄造時勢而言



5 舞台 5 「關羽的奮戰」(215年)

● 自稱魏王的曹操

原本劉備始終對攻佔益州的這種不義行為，心生猶豫。但既有對劉璋統治益州能力感到失望的部下張松和正法做內應，以及受到龐統的說服，遂使劉備決定攻佔益州而為蜀國主人(214年)。取得益州後的劉備，對於那些奮勇抗敵如黃權等人和以前其所深惡痛絕的劉巴，以及劉璋姻戚貴族之類的人物，只要是

有用人才，劉備皆會知人善用，使其才能有所發揮。是以，使得民心在很短時間即安定下來。及至後來因曹操率軍征討漢中的張魯，才造成人心惶惶。由於曹操的來犯，張魯遂加強漢中第一要衝陽平關的防禦工事來迎戰曹軍的進犯。首戰雖勝，但，這是曹操所施行的假撤退而暗中攻陷陽平關的計策。戰意全失的張魯，最後即逃走且投降於南鄭，漢中遂被平定了。此時，司馬懿和劉禪建議曹操進攻蜀國，可是，不為曹操所接受。操則派夏侯淵為屯駐漢中，自己回到北方自稱為魏王(216年)，並立曹丕為太子。

益州和漢中的關係，一直是唇齒相依的。每當張魯進逼國境，皆受張飛、黃忠等予以擊退。然而，受到每日到處流傳曹軍將侵入益州的假情報，使得人心大為動搖。為了解決此一危機，劉備則必須好好經營益州，並積極取攻漢中。遂採法正的建議，向漢中進攻。(217年)。

正當蜀軍和夏侯淵、張魯的援軍曹洪對峙時，黃忠於南鄭要地定軍山殺了夏侯淵之後，蜀軍士氣為之大振。就連曹操親自出馬，蜀軍亦無所畏懼，終使曹操退出漢中。亦使獲得巴蜀之地的劉備勢力，僅次於曹操、孫權。更以漢中、荊州為基地，大大地打開其稱霸中原的可能性。

漢中在名義上雖是與魏王曹操交戰之處，同時也是漢高祖劉邦建立帝業的所在。因此，自劉備取得漢中之後，即受諸葛亮等群臣的擁戴而被推舉為漢中王(219年)。在三國鼎立的時代，戰爭不斷地持續發生著。而為了防止曹操的猛攻，孫權、劉備即開始締結同盟。然而，於赤壁之戰後，被委任而統治荊州的關羽開始北伐，中原遂出現振盪不安的現象。孫權不由得心生猜忌而背叛了劉備，暗中挾擊關羽，却與原先處於敵對立場的曹操私通。關羽雖然採取連續猛攻的策略，但因受夾擊而節節撤退，後終為曹操所殺(219年)。孫權亦因而成為荊州州牧。

面影響。所以，第一次北伐（228年）即慘遭崩潰，唯一的收穫是得到姜維這個人才。而回到成都之後，諸葛亮遂將馬謖處刑，並自降為右將軍以維軍紀。

諸葛亮後來，又陸續地進行多次的北伐。但因為巴蜀到關中的地勢險要，再加上蜀軍經常為補給問題所苦，以致於蜀軍往往處於得勝的優勢之後，却因補給不足而撤退。

但是，當諸葛亮將以往遠征而導致疲憊的國力恢復，並做好萬全準備之後，遂又率領大軍再次北伐。這次北伐，在五丈原與司馬懿的軍隊對陣。司馬懿的作風仍與以前一樣，是採取正面作戰的方式，且儘量找尋補給力弱的蜀軍，將之包圍起來，使之困坐愁城而達到蜀軍自滅的效果。是以，諸葛亮始終無法與司馬懿進行決戰。最後，終因補給困難而形成另一番的局勢。

有一次，司馬懿無意中聽到有關諸葛亮過的是相來談飯和極於忙碌的生活後，便說：孔明，不久於人世了吧！過了不久，諸葛亮便於陣前病逝了，時年五十四歲。而正當司馬懿看到蜀軍撤退時，亦不禁讚歎：諸葛亮真是天下之奇才。

諸葛亮死後的三十年，蜀亡，而魏亦為司馬炎所篡，此為西晉的建國。待後來西晉征服吳國後，分裂了六十年的中國又再度統一起來了。



劉備



曹操



孟德



鄒氏



張魯



馬良



姜維



司馬懿

，自會對於劉禪繼任君主的能力，感到憂心忡忡。更難忍受自己千辛萬苦所建立的國家，會於自己死後分崩離析。有鑑於此，遂孤獨於諸葛亮，他對諸葛亮說：「你的才華遠超過曹丕，因此，你必能使國家安定繁榮，亦能完成復興的大業。你若以為劉禪仍能擔負君主的重任，就請你好好地輔佐他。若認為他無此才華，你最可以自立為蜀王。」自古以來，除了劉備之外，未曾再有過如此大膽而率直的遺言了。劉備與諸葛亮自「二顧茅廬」而得到的「魚水相投」情誼，使得劉備在臨終前，仍和以往一樣表現出對諸葛亮的信賴與誠實。不免令諸葛亮泣不成聲地答道：「臣至死當盡股肱（心腹之部屬）之力，竭盡忠貞之節。」未久，劉備即駕崩，劉禪繼位為蜀王，而由諸葛亮從旁輔政。時年63歲（223年）。

繼任君王劉禪，與其說是資質平庸，毋寧說是近乎愚昧。再加上蜀國在劉備的統治下，不出十年，大部分的士兵即於夷陵一役中喪生。而那些盡忠職守的老將亦相繼去世，致使國內政局動盪不安。而於內憂之外，蜀國又同時飽受魏、吳兩國覬覦的威脅。更何況，現在魏國亦派五路大軍進攻蜀國，而南方又有雍門、孟獲的叛亂。難能可貴的是，諸葛亮在此困難重重的情況下，竟能擊退魏軍安定國內的情勢，又在和吳國締結同盟之後，率兵鎮壓南方，為日後北伐魏國做好準備。

●三國時代的結束 諸葛亮 Vs. 司馬懿

劉備死後，蜀國的存亡，以及有關政治、軍事的重任，皆落在諸葛亮的身上。諸葛亮有足够的才能將國內的體制、整備等事項，處理得有條不紊。他派鄧芝與吳國締結同盟後，遂舉兵南伐，平定南方的叛亂（225年）。此次南征，具有幾項重大的意義，第一使得日後北伐時，能無後顧之憂。第二南方的物產，造成財政上的富裕。第三激勵蜀軍的奮發並有助於其自信心的恢復。第四安定民心。第五諸葛亮本身的實戰指揮經驗稍嫌不足，此役有助於實戰經驗的累積。然而，南征的成功，使蜀國重新堅強地站起來，諸葛亮遂又向劉禪呈上「出師表」，以表明其北伐魏國的心願。此時，魏文帝曹丕駕崩（226年），其子曹叡繼任為君王。

蜀國既已決定北伐，諸葛亮即派趙雲、鄧芝在箕谷誘敵深入，而諸葛亮再趁機攻略祁山，而後再一舉拿下南安、天水、安定三郡。然而，因原本做為內應的魏將孟達被司馬懿所殺，是以，進軍中原的全盤計畫亦為之停滯。而且，派於街亭的馬謖，事先亦因獨斷獨行為張郃所敗，這對日後作戰，造成極大的負

其他的君主	楊奉	5
	孔融	8
	張魯	29
	君主	

可選擇的君主

■舞台3・劉備的離伏(201)

可選擇的君主	君主	遊戲開始時的領國	軍師
	曹操	9, 10, 11, 16, 17	司馬懿
	劉備	19	—
	孫權	18, 24, 25, 27	周瑜
	袁紹	1, 2, 3, 6, 7, 8	田豐
	劉璋	31, 32, 33, 34	張松
	馬超	14, 15	—
	張魯	29	關羽
	劉表	20, 21, 22, 23	關羽
	新君主	任意的空白地	—

■舞台4・諸葛亮登場(208年)

可選擇的君主	君主	遊戲開始時的領國	軍師
	曹操	1~12, 17	司馬懿
	劉備	19	諸葛亮
	孫權	18, 24, 25, 27	周瑜
	馬超	14, 15	—
	劉璋	30~34	張松
	全旋	20	—
	韓玄	21	—
	趙雲	22	—
	劉度	23	—
	孫魯	29	關羽
	新君主	任意的空白地	—

舞台別君主一覽表

■舞台1・董卓的殘暴(189年)

可選擇的君主	君主	遊戲開始時的領國	軍師
	曹操	9	陳宮
	劉備	4	—
	孫堅	21	程普
	袁紹	6	田豐
	袁術	19	—
	馬超	14	—
	劉表	30, 32, 33	—
	劉琦	20	關羽
	董卓	10, 11, 12	賈詡
	公孫瓚	3	—
	關謙	16	—
	新君主	任意的空白地	—
其他的君主	韓福	7	—
	孔融	8	—
	王朗	24	—
	劉焉	28	—

■舞台2・曹操的雄心(194年)

可選擇的君主	君主	遊戲開始時的領國	軍師
	曹操	10, 11	荀彧
	劉備	16	—
	孫策	24	周瑜
	袁紹	6, 7	田豐
	袁術	17, 19	—
	馬超	14	—
	劉璋	32, 33, 34	張松
	劉表	20, 21	關羽
	呂布	9	陳宮
	公孫瓚	3	—
	李傕	12	賈詡
	新君主	任意的空白地	—

主要指令・作戰指令一覽表

■主要指令一覽表

(君)=只限君主，(君・太)=君主或太守，

(本)=限本國才能執行。(複)，一次能讓二個以上的武將執行。

【情報】	
他國	看他國的資料。
武將	武將的面貌和資料。
【一覽】	各國武將的忠誠度、知力、武力、能力。
一覽2	各國武將的任官、訓練、武裝、士兵數
屬領	領地國的資料一覽表。

【軍事】	
徵兵	由居民中雇用的士兵。
編成	配士兵給各個武將
訓練(複)	提高士兵的訓練度。
戰爭(複)	向附近的他國進攻 向與我方交戰中的國派出支援部隊。

【人事】	
登用	他國現任武將的錄用(本)。 本國在野武將的錄用。 君主、太守親自出馬勸誘。 對知力高者有效 送名馬。對武力高者有效。 贈送金錢。 以書狀說服。 找出本國未被發覺的武將。成功時會 成爲在野武將。 任命太守、軍師。
さんこのれい(三顧之禮)(君・太)	
めいは(名馬)	
きん(金)	
てがみ(書信)	
搜索	
任命(君)	

■舞台5・關羽的實戰(215年)

可選擇的君主	君主	遊戲開始時的領國	軍師
	曹操	2~14, 16~18, 29, 30	司馬懿
	劉備	19, 20, 31~35	諸葛亮
	孫權	21~28, 37~40	魯肅
	孟獲	36	—
	新君主	任意的空白地	—

■舞台6・三國的鼎立(220年)

可選擇的君主	君主	遊戲開始時的領國	軍師
	曹丕	2~14, 16~20	司馬懿
	劉備	29~35	諸葛亮
	孫權	21~28, 37~40	陸遜
	孟獲	36	—
	新君主	任意的空白地	—



【計略】(本)

「埋伏」

まいふく(埋伏)

かくにん(確認)

てったい(撤退)

「二虎の計(二虎之計)」

「屬虎の計(屬虎之計)」

作戦

偽書

【移動】

移動(横)

輸送

【終了】(按鈕)

(本指令一覽表不會有所表示)

■H E X 戰關指令一覽表

【いどう】 つうじょう(通常移動)

(移動) ゆうどう(誘導移動)

【こうげき】 いっせい(一齊攻撃)

(攻撃) たんどく(單獨攻擊)

かけい(火計)

とつげき(突襲)

【たいきやく】

(退却)

將間諜送入他國而在進攻該國時令其作內應需要。

將間諜送往他國境內。

第二個月進攻前，應先與間諜取得聯絡才能在作戰時需要。前事將未被錄用的間諜調回國。

使兩國相互交戰，提升兩國間的敵對心。

策畫他國太守的謀叛。

內通他國武將，而定下於戰爭時需要之約定。

送假信給他國武將，使其忠誠度降低。

讓武將移動到附近國。

將金錢、米糧運輸到他國。

表示此月的命令終了。

在機動力消費許可範圍內移動。

邊誘敵，邊移動。

所有武將集中對一敵人進行攻擊。

單獨對附近的某一敵人，加以攻擊。放火燒附近的H E X。

漸入敵人所在的H E X，進行連續拼死的攻擊。

從戰場撤退到隣接的自國領地或空白地區。

【解任】(若)

【委任】(若)

いっばん(一般)

せいさん(生産)

ぐんじ(軍事)

じんじ(人事)

【審美】 きん(金)(君、太)

【商人】 めいば(名馬)

しょもつ(寶物)

【商人】

「米売り(賣米)」

「米買い(買米)」

名馬

【武器】

【内政】

「開發」(横)

「治水」(横)

「施し(賜予)」(横)

【臨時】(君、太)

【外交】

「同盟」(本)

「共同」(本)

「締結」(本)

「贈物」

「破棄」(本)

【勸告】(本)

對於現役武將、軍師予以解聘。

對太守指示奉本政策後，即交予全權處理。亦可將委任解除，成為直轄領土。

一切委任任其處理。

重視內政上稅收量的增加。

軍事的整備以及領土的增加。

提高武將的忠誠度及確信人才。

給予金錢以提高武將的忠誠度。

贈送名馬給武將，提高其忠誠度。

贈送武將寶物以提高其知力。唯有其所在國家的方能行使此項指令。

賣軍糧。

買軍糧。

買名馬。

採購武器以提高武裝度。

予以開發來提高土地價值。

實施治水工作而使糧食災程度減小。

以米糧救濟居民，提高居民的忠誠度。

向居民臨時徵收米糧、金錢。

與其他君主締結同盟。

和他國君主共同進攻他國的約定。

他國君主將公許配給其他的君主。

以金錢轉贈他國君主。

破壞國與國之間的同盟。

勸告他國投降，以不戰而得到他國領土。

以下之資料雖與遊樂器版稍有出入，但差別甚微，故仍可作一判斷之依據。（對應電腦之種類：

◎註：以下資料是電腦版三國志II的武將資料，由於在遊樂器版的三國志II中，看不到有關「人德」、「野心」、「相性」、「血緣」等資料，故筆者特此列出電腦版之資料，供讀者參考。

(一覽表中不會表示出來)

185

武將データ一覧

❖ 武将データ一覧

[illegible][illegible]

年齢	日	中	文	能力	武力	智力	知識	人脈	信心	確信	金銀	宝珠	舞台	舞台	舞台	舞台	舞台	舞台
子	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
張温	71	27	74	76	69	35	90	191	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	40	70	64	67	5	48	60	175	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	32	65	21	22	32	8	20	157	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	38	64	34	75	75	77	63	95	昭	180	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	18	61	41	44	39	41	70	156	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張虎	57	55	45	44	5	37	5	195	195	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張虎	65	71	68	77	69	53	50	187	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	69	90	61	42	55	80	5	167	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	94	28	88	89	86	79	95	172	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	67	30	31	28	28	57	65	114	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張寶	27	36	32	38	40	54	65	157	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	50	75	75	54	61	68	20	154	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	95	30	84	78	81	51	95	156	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	42	64	57	77	57	58	95	昭	177	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	92	35	80	79	73	75	60	170	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	24	64	26	34	28	43	55	160	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	67	88	72	95	74	72	70	169	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	32	34	24	11	23	43	80	175	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	33	5	38	62	41	39	60	170	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	72	78	76	80	75	63	50	185	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	40	53	49	42	50	4	30	168	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	45	50	43	66	47	52	40	156	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	32	99	35	90	30	84	50	168	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	35	93	54	87	35	62	50	189	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	25	43	41	15	19	55	44	155	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	41	58	52	56	49	48	45	158	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	80	91	80	88	82	79	5	17	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	65	61	71	72	60	52	60	161	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	40	88	73	75	82	80	36	170	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
張強	19	62	22	31	33	34	35	16										

◆武将データ

武将データ一覧

◆ 武将データ一覧

総合	日	文	中	支	知力	実力	能力	表現	人脈	野心	個性	健康	生熟	舞台1	舞台1 2	舞台2 3	舞台3 4	舞台4 5	舞台5 6
ソシエツク	李南	47	53	44	56	37	55	40	—	156	厘10	—	—	1	—	—	—	—	—
ソラン	李洪	38	53	30	13	35	28	20	176	未	馬14	馬14	馬14	—	—	—	—	—	—
ソワツ	李通	57	69	59	68	54	59	10	157	在	書10	書5	書2	—	—	—	—	—	—
ソレン	李典	40	56	45	68	56	54	10	161	在	在	書11	書7	書18	至18	—	—	—	—
ソホウ	李豊	33	69	41	43	37	40	70	155	南19	南17	—	—	—	—	—	—	—	—
ソウゲン	李慶	85	45	90	83	89	30	75	137	君33	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ソウエン	劉延	44	44	39	57	42	56	30	166	—	—	在	度23	在	在	—	—	—	—
ソウカイ	劉貞	42	50	31	58	42	34	60	174	君33	陳34	陳33	陳31	—	—	—	—	—	—
ソウキキ	劉均	84	30	71	65	44	45	30	表18	未	未	表20	—	—	—	—	—	—	—
ソウシツ	劉潔	45	60	58	78	56	29	75	高19	未	未	未	陳31	—	—	—	—	—	—
ソウシツ	劉銀	70	50	90	85	84	30	75	秀15	陳30	君33	君33	君33	—	—	—	—	—	—
ソウゲン	劉祥	33	23	74	82	56	20	50	備20	未	未	未	未	未	未	未	未	未	未
ソウワツ	劉琛	70	60	51	57	48	46	30	表18	未	未	表21	—	—	—	—	—	—	—
ソウカイ	劉岱	48	64	68	53	52	64	10	156	在	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ソウバ	劉度	55	54	66	51	49	75	30	145	未	在	表23	表23	—	—	—	—	—	—
ソウハバ	劉巴	60	32	48	73	55	39	65	170	未	在	在	在	在	在	在	在	在	在
ソウヤ	劉野	34	35	66	51	33	33	70	169	表20	表21	表21	在	在	在	在	在	在	在
ソウバ	劉施	85	70	59	100	100	85	50	161	君4	君16	君19	君19	君33	君33	君33	君33	君33	君33
ソウバ	劉豹	60	14	56	51	52	39	60	164	未	未	未	未	在	在	在	在	在	在
ソウバ	劉表	74	73	68	80	55	25	30	142	君20	君20	君20	—	—	—	—	—	—	—
ソウバ	劉昇	58	61	60	73	50	19	50	備19	未	未	未	備19	備32	—	—	—	—	—
ソウバ	劉驍	56	18	23	24	30	33	80	151	君28	君28	—	—	—	—	—	—	—	—
ソウバ	劉暉	84	36	81	90	73	74	10	160	未	在	在	在	書12	君17	至17	—	—	—
ソウバ	劉化	61	65	69	70	66	52	60	175	未	在	在	在	陳32	陳32	—	—	—	—
ソウバ	劉輿	23	72	24	47	40	48	20	177	未	馬14	馬15	馬14	—	—	—	—	—	—
ソウバ	劉翽	33	55	61	50	49	52	70	160	孔8	君7	—	—	—	—	—	—	—	—
ソウバ	劉拯	28	82	51	63	55	50	90	165	在	在	在	陳18	—	—	—	—	—	—
ソウバ	劉統	67	83	73	76	67	78	90	凌18	未	在	在	陳18	陳18	陳40	陳40	陳40	陳40	陳40
ソウバ	呂鳳	77	45	70	73	55	46	45	165	未	在	在	在	陳35	陳35	陳35	陳35	陳35	陳35
ソウヤ	呂義	60	33	59	68	48	47	60	167	在	在	在	在	在	在	在	在	在	在
ソウエン	呂度	26	73	60	76	64	74	10	159	在	在	書9	書5	書10	至10	—	—	—	—
ソウエン	呂建	53	66	55	62	47	53	10	166	在	在	書9	書9	書7	書16	至16	—	—	—
ソウワツ	呂暉	23	78	51	32	34	6	20	162	—	—	紹8	書6	—	—	—	—	—	—
ソウワツ	呂公	46	36	62	50	42	54	25	160	表20	表21	表22	—	—	—	—	—	—	—
ソウハバ	呂翔	22	78	47	30	33	63	20	164	—	—	一	紹8	書8	—	—	—	—	—
ソウハバ	呂常	33	68	66	58	41	55	10	161	—	在	書11	書2	書18	至18	—	—	—	—
ソウバ	呂顯	81	63	73	77	79	70	74	99	蒙20	未	未	未	未	陳23	陳23	陳23	陳23	陳23
ソウエン	呂範	77	28	74	73	65	66	90	164	在	在	陳27	陳27	陳40	陳40	陳40	陳40	陳40	陳40
ソウヤ	呂布	25	100	15	10	5	90	15	155	厘10	君9	—	—	—	—	—	—	—	—
ソウバ	呂蒙	86	83	86	80	83	77	99	178	未	陳24	陳24	陳27	陳27	陳28	—	—	—	—
ソウバ	呂範	25	67	52	70	53	54	70	162	厘10	陳34	陳32	在	在	在	—	—	—	—
ソウバ	呂布	96	63	92	87	69	75	99	172	未	未	陳27	陳24	陳24	陳24	—	—	—	—

血統式略号:紹=袁紹,術=袁術,嵩=郭嵩,旦=夏侯旦,惇=夏侯惇,羽=關羽,公=公孫瓚,懿=司馬懿,瑾=諸葛瑾,瑤=曹瑤,懿=孫懿,權=孫權,魯=張魯,雲=趙雲,昭=張昭,飛=張飛,遼=張遼,章=典章,丰=董卓,備=諸葛,操=諸葛,真=曹真,懿=陳懿,橙=趙雲,騰=馬騰,梅=孟獲,張=劉張,備=劉備,衣=劉表,凌=凌操,蒙=呂蒙

後援者	目次	中	文	知力	武力	魅力	経理	人徳	信心	情性	金銭	健康	舞台1	舞台2	舞台3	舞台4	舞台5	舞台6
フ	フシジシ	博士上	59	32	20	14	34	47	70		166	未	未	未	未	未	未	未
	フワ	博形	67	68	67	83	70	62	55		168	未	未	未	未	未	未	書34
	ブンキン	文欽	27	81	59	64	67	78	10	200	-	-	-	-	-	-	書18	至10
	ブンショウ	文雄	18	91	57	69	48	81	45		161	超6	超6	-	-	-	-	-
	ブンペイ	文豹	21	84	44	59	36	57	15		174	表20	表21	表20	書10	書11	至20	-
	ホカキ	達紀	80	70	50	55	30	67	45		153	超6	超6	-	-	-	-	-
ホ	ホカゴ	南義	73	34	67	71	60	56	60		174	未	未	未	未	未	超34	超34
	ホウシュウ	熊生	56	66	33	43	39	38	60		177	-	-	-	-	馬14	超34	超34
	ホウケン	懸信	30	42	41	47	36	48	10		153	未	-	-	-	-	-	-
	ホウセイ	法正	86	53	78	68	78	66	60		176	未	在	在	在	在	超33	超33
	ホウトウ	北城	98	61	67	88	92	82	45		178	未	在	在	在	在	在	在
	ホウトク	楠徳	64	94	71	63	68	80	10		179	未	馬14	馬14	馬14	書10	-	-
	ホウリョウ	鮎原	40	68	50	55	47	53	35		170	-	-	-	-	超22	-	-
	ホシツ	步彦	27	75	75	76	72	63	90		180	-	-	権25	権18	権21	権27	権27
	マナツチ	満麗	81	40	92	84	88	63	10		170	未	在	-	-	-	-	-
	モ	モキカゲ	毛竹	47	52	53	60	48	55	10		161	在	在	在	書8	書11	至17
モウカタ		孟貴	20	89	39	25	50	68	35		187	-	-	-	-	-	書36	書36
モウタツ		孟途	71	72	65	35	53	69	20		172	在	在	在	在	在	権20	至20
モウコウ		孟俊	10	82	13	51	49	67	35		権19	-	-	-	-	-	至36	至36
ヨ	ヨウカイ	楊楷	46	77	65	66	51	59	30		167	超32	超32	超31	超31	-	-	-
	ヨウガイ	隆岡	76	75	58	47	39	80	30		170	-	-	-	-	-	至36	至36
	ヨウケイ	楊儀	48	35	53	67	61	52	60		182	未	未	未	未	在	在	在
	ヨウココ	楊昂	21	66	23	24	26	53	75		154	-	書29	書29	書29	-	-	-
	ヨウコウ	楊洪	40	17	46	58	37	29	60		179	未	未	在	在	在	超33	超33
	ヨウシツ	楊修	91	31	56	60	64	53	20		175	未	未	未	書17	-	-	-
	ヨウシン	楊秋	14	68	39	20	16	15	20		174	在	馬14	馬15	馬15	書30	至19	-
	ヨウソウ	楊松	34	33	31	21	23	34	78		167	-	書29	書29	書29	-	-	-
	ヨウジン	楊任	52	61	51	62	54	66	78		172	-	書29	書29	書29	書29	-	-
	ヨウフウ	楊風	34	59	45	55	37	57	78		170	-	書29	書29	書29	書29	-	-
	ヨウヘイ	楊平	24	70	69	56	50	67	78		168	-	書29	書29	書29	書29	-	-
	ヨウキョウ	楊孝	50	62	71	78	52	75	10		158	-	書5	-	-	-	-	-
ラ	ヨウレイ	楊輪	60	52	54	57	51	55	20		170	未	未	在	玄21	-	-	-
	ライドウ	雷同	47	87	53	61	43	55	60		173	超33	超33	超34	超34	-	-	-
	ライハチ	雷同	41	67	19	23	37	36	60		160	至19	至19	在	在	在	在	在
	リイ	李翼	29	80	33	69	43	44	90		165	在	在	権25	権25	権23	権23	権23
リ	リカイ	李恢	90	39	80	81	82	67	55		160	未	在	在	在	在	在	在
	リカク	李倓	41	50	40	36	24	59	60		148	書12	至12	-	-	-	-	-
	リカキキ	陸績	63	33	69	67	55	56	90		170	未	未	権27	権18	至40	至40	至40
	リタノン	陸遜	96	81	85	89	91	79	99		183	未	未	未	権25	権25	権27	権24
	リタイ	李玠	63	29	73	70	66	41	35		157	在	在	表23	-	-	-	-
	リダン	李嚴	65	76	75	73	75	70	60		171	在	在	在	至30	在	在	在
リジョ	李昭	91	27	43	51	34	52	55		150	書10	-	-	-	-	-	-	

◆ 武将データ一覧

超級三國志2代
完全攻略本

新聞局出版事業登記證

局版台業字第2981號

出版者：華健出版社

發行：華健出版社

新店市中正路27號四樓

編譯：本社編輯部

總經理：華泰書店

華泰科學勞作教材社

新店市中正路27號三樓

FAX：九一八—七七二八

郵政劃撥：〇五四八四五〇二

華泰書店帳戶收

香港總經理：鶴翠行

九龍旺角西洋菜街

1A11K(百保利大

廈17樓)一七一室

電話：三一三二五五一六

每本定價二二〇元

版權所有翻者必究

超任 MID

攻略本 ①

超回復級



華泰書店



SUPER

三國志II

超級三國志II完全攻略本

定價 **220** 元

〈MD・SFC 兩對應〉

SL004-12-91220-1 SWL B04(C) PR100

華泰書店